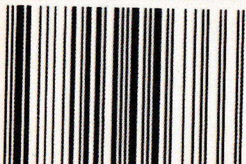

Nisekoi
ANIME NEW TYPE

■ 责任编辑：杨捷



ISBN 7-114-04676-6
定价：26.00元/套

次世代丛书
NEXT

游戏批评——第四卷A

人民交通出版社

游戏是人类的天性　　批评是前进的动力

游戏批评

特稿一：『中国游戏人的生存状况调查』



游戏历史：
世嘉街机的历史（连载）
电影剧本作家所不了解的游戏（转载）

游戏中毒研究：
转生十五年
沙迦——英雄的诗篇

游戏杂感：
评深作欣二在《钟楼3》中的导演风格

游戏感悟：
游戏，人生，生命的价值

人民交通出版社

游戏批评

第4卷A

《电子游戏软件》杂志社 编

人民交通出版社

图书在版编目(CIP)数据

游戏批评,第4卷A/电子游戏软件杂志社编.
北京:人民交通出版社,2003.6
ISBN 7-114-04676-6

Ⅰ.游… Ⅱ.北… Ⅲ.电子计算机-游戏-评论 Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆CIP数据核字(2002)第014690号

游戏批评(第4卷A)

电子游戏软件杂志社 编

文案策划:富颖 正文设计:文心 责任印制:张凯
人民交通出版社出版发行
(100013 北京和平里东街10号 010-64216602)
各地新华书店经销
北京新华印刷厂印刷
开本:850×1168 1/32 印张:18 字数:580千字
2003年6月 第1版 第1次印刷 总第1次印刷
定价:26.00元/套
ISBN 7-114-04676-6

目录(contents)

目录(contents) 游戏批评

游戏中毒研究

游戏杂感

游戏感悟

游戏与现实

编者前言

游戏批评和大家分别了一段时间之后，终于又重新出现了。

在充电的这段时间里，我们一直在考虑，《游戏批评》究竟应该是怎样的一个东西，究竟应该在电玩媒体中扮演一个怎样的角色？我们的定位究竟在哪里？我们究竟应该继续争论讨论那些不属于我们的东西，还是应当去寻找、发掘些别的什么？

PS2很快就要在中国大陆发售，随之而来的，据说还有NGC，还有Xbox。我觉得到了今天，主机的成功与否并不是值得反复讨论的话题，我们想研究和寻找的，是这种行为将给中国电玩业带来的冲击与震动。当“中国”两个字已经成为业界商人搜寻的下一个热点目标时，我们没有理由纹丝不动。

在我们身边其实早就有一大批投入到最先端游戏开发的中国人，只是因为种种原因不为人所知而已。游戏业界，在中国虽然总体仍未长足发展，但离世界的距离已绝不像如我们想象中的那么遥远。

这就给了我们一点理由去做点什么。

以新面目出现的《游戏批评》是一个平台：一个既给玩家说话的平台，同时也是一个给中国业内人士说话的平台。我们试图反映真实：中国业界内和中国玩家里真实的声音。

当然，说真话有时代价会很大，因为真话并不是人人爱听的。也许这第一期的部分内容，有些人看了会很不舒服。

可我们必须要面对真实，或者说，学会面对真实。

宣萱

访谈部分

中国游戏人生存状况调查

中国在很长的一段时间里被看作是电玩的荒漠。
这倒不是说国人不玩游戏。只要看看杂志上、窗外边那铺天盖地的“改机”、“直读”的字样，就知道中国的玩家远比日美欧的朋友们幸福。
所谓电玩的荒漠，指的是游戏开发。
我们玩的，似乎总是写着假名或者字母的游戏；所欣赏或者咒骂的，也都不是自己的东西。玩家和批评家，对中国游戏开发者总是不屑一顾，我们离业界的最前端，似乎差着很远的距离。
中国人，好像与游戏开发无缘。
这就是我们真实的生存状态吗？

在寒冬快要逝去的日子里，我们在中国东部这个最大的城市里找到了几个熟悉或者不太熟悉的名字。这时我们才忽然感觉到，中国的电视游戏开发者们，正在默默无闻中为着自己和他人的梦想努力着。我们也许有必要为他们写点什么。

不是好话，不是坏话，也不是套话。

我们想给大家看的，是实话，是他们真正生存状态的折射。

第一章 国际制作人，Made In China

坐在我面前这位年轻人留着长发，穿着极普通的夹克，消瘦的脸上露着疲惫。说起话来，青春豆也跟着腼腆的笑容跳动起来。

你无论如何无法把他和 Producer 这个在玩家心目中变得有点神圣的名词连起来，三上真司、小岛秀夫、宫本茂……制作人似乎已经是传奇人物的代名词，而他……如果在马路上你与他擦肩而过，你很可能会以为他只是一个尚未毕业的学生。

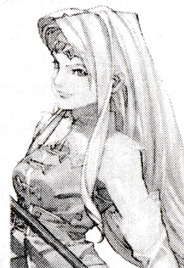
可他确确实实是一个 Producer，而且刚刚结束的那个项目，连续两个月进入美国游戏销售榜的前十名。

他就是中国目前最大的电视游戏软件开发公司、上海育碧海外制作部的游戏制作人之一：袁培笙。

中国游戏人生存状况调查

袁培笙今年 26 岁，毕业于上海大学材料科学及工程专业。育碧是他进入的第一个游戏公司。

报到那天是 1998 年的 7 月，迄今已经有差不多 5 年。



我是从做测试员开始的，然后做过关卡设计师、也曾经做过人工智能设计师，然后再是制作人。

“做过的项目嘛……有雷曼 2PS 版、Donald QA PS 版、VIP PS2 和 NGC 版，Sum of All Fears PS2 版，还有就是刚刚结束的 Ghost Recon PS2 版。除了头上两个之外，后面那几个项目，我都是 Producer。”

袁培笙经手的项目有好有坏，不过总体成绩都还算不错：雷曼 2PS 版在 Game Spot 上几乎打到满分，全世界也有 100 万份的销量；而刚刚上市的 Ghost Recon PS2 版，虽然在 Game Spot 上得分不算太高，却已经在美国卖掉了 40 万份。

就算是按照国际标准来衡量，这也算是不错的成绩了。

可如果不是这次能够采访到他，我们绝对不会知道在自己身边还有这样国产的“国际”游戏制作人。

袁培笙目前的工资是“数 K”，按照他的原话来说，就是“绝不算高，但也不算太低”。象绝大多数在这个年龄参加工作的男生一样，他每个月把绝大部分的收入都交给自己的父母保管，只留下小部分买自己喜欢的游戏和主机。

我们的交谈是从他的职位开始的。

记：**游戏制作人，尤其是中国的游戏制作人，对绝大多数中国玩家来说还是一个很陌生的名词，我想很多人都一定想知道你目前的主要工作是什么？你觉得工作中的主要困难在哪里？**

袁：我主要的工作是负责项目团队之间及内部的沟通，和项目总体的质量控制。主要困难是在我所效力的公司里，由于其特定的组织制度，总是会有太多的、来自项目外的因素影响到项目的进度和质量。有时候甚至不得不放弃数个月的工作成果去迎合某些个人的想法，但项目期限却没有任何变动。这往往对整个团队的士气产生极大的影响。
在我们这样的外商独资企业里，与决策层的沟通尤为重要。必须要让上级真正理解项目团队的工作环境和开发实力，才能制定出合理的项目计划。

记：**以你来看，在游戏开发过程中，员工或者工作上常见的矛盾、困难与冲突都有哪些？**

袁：在我所效力的公司中，员工之间的冲突还是良性的。因为大家多是因为对游戏的意见不同而对制作方法有不同见解，最终目的还是想把游戏做好。然而员工和上层及公司制度的矛盾就不是那么容易解决了。公司缺少人性化的奖惩制度在一定程度上打击了员工的积极性。而毕竟我们做的是一种创造性的工作，工作积极性对最终产品的质量有很大的影响。

记：你说到你们公司是独资企业，也说到了沟通和冲突，那么对公司现有的工作环境与工作条件你怎么看？

袁：其实不限于游戏公司，几乎在任何公司，高级管理层和普通员工间的冲突是不可避免的，因为这两个群体之间有着截然相反的利益取向。这种冲突要靠上下层之间良好的沟通和理解来缓和。在我效力的外商独资游戏公司，虽然待遇比较好，但这种上下层之间的沟通工作却做的不尽理想。尽管上层管理者有愿望把公司变成一个目标一致、团结高效的团队，可是由于经常疏忽许多细节上的沟通，使公司上下层之间存在许多误解和分歧。

记：这样看来，就算在育碧这样国际化的公司里，管理仍然是一个让人感到头疼的事情，对吧？游戏公司的员工是不是特别不容易管理呢？

袁：应该说，来游戏公司工作的，基本上都是因为喜爱游戏。大家因为共同的爱好而聚集在一起，所以比起其他行业，共同的目标与兴趣爱好使员工的管理要相对容易些。而且公司中层经理一般都是提拔自项目团队，同下属之间一般都能保持良好的人际关系。

然而由于公司制度并不重视上层和下层员工的沟通，不注意促进彼此的了解，使得大家经常因为误解产生抱怨而不可避免地导致士气低落。有时候甚至都是以一种"为了对自己已经做到一半的工作负责"的心理去完成工作，而不是不断地追求更高的效率和目标。



我觉得如果能够有一个合理完善的管理制度，游戏公司的员工应该是比较便于管理的，而且能够激发出高质量的工作成果。

记：既然说到了管理，那么我想问一个问题。我听不少行业内的人说上海育碧的管理是比较松的，比较自由。你能说说公司的管理特点吗？

袁：我所在的公司是矩阵型管理方式。员工有各自的部门经理，部门经理会为员工安排必要的培训以保持和先进技术的同步。当项目需要时，制作人到各部门中去招兵买马，组成一支合适的开发队伍。这种管理方式能够充分利用资源，但是多头管理也会给管理带来一定的混乱。

记：我注意到上海育碧还有不少外籍员工，中外员工在工作上一定有不少差别吧？

袁：中国籍员工和外籍员工给我感觉最大的差别是中国籍员工把工作当工作，外籍员工把工作当爱好。这实际上各有利弊：中国员工会因此遵守公司组织制度，比较容易管理，但对工作成果需要不断地改善、需要加班多少比较抵触（其实这也是管理制度问题）。而外籍员工似乎每天都有新的意见和想法，但有时会影响到整个项目的进度和控制。

记：我们说回到游戏制作方面。制作人，在很多人的理解上，就是能够有决定权、想做什么就做什么的人。在这个公司里，你身为一个游戏的制作人，有没有

可能把自己对游戏的理念融合到自己负责的游戏中去呢？

袁：由于我们公司制作的都是欧美市场的游戏，文化上的差异使我们的游戏理念很难融合到游戏中去。公司确实曾经准备过投资开发本土化的游戏，但是经过了一年多的企划，我们的 concept（编者：游戏设计概念）仍然无法被欧美市场所接受。而且国内的游戏开发者，所谓的业内人士，包括我自己，都没有经历过系统的游戏开发的研究学习，我们的游戏理念大部分都是来自于玩了大量的其他公司制作的游戏。我们总是习惯于对别人已经完成的作品评头论足，而从没有自己完整地做出过一个优秀的作品。在游戏设计这方面，说到底，我们最多只能称得上是一个资深的玩家。

要能够为一个游戏设计一个完整统一的世界观，加入新颖有趣游戏性，这样的人才至少我在国内还没有见到过。目前我所接触到的游戏开发者，最多只能够在一个已经定义好的宏观游戏设计下进行较好的关卡设计。而且社会环境的因素使游戏设计事业在国内举步维艰。



记：也就是说目前国内还是非常缺乏游戏开发的天才吧？请问育碧员工的基础如何？怎样的员工才能被你们所接受呢？

袁：绝大部分员工都是本科以上的学历，硕士也不在少数。美工和动画人员有一部分是本科以下学历，是他们的能力在其专业领域也绝对是上流水平。

记：是这样啊！那已经是很强的实力了！先前你对于公司和自己曾经承担过的一些项目做了介绍，我们也知道了上海育碧的中国员工们曾经制作过不少国际级的作品，不过因为这些都销往海外，国内也从来不做什么宣传，所以大家可能对中国人自己的开发水平都不太清楚。你对上海育碧的开发实力做怎样的评判呢？与 Konami、Capcom 这些国际一流公司相比呢？

袁：确实来讲，我们公司游戏开发技术上可以说完全不逊色于其他大型游戏开发公司，而且完全有赶上一流游戏开发公司水平的潜力。不过对优点我不愿意说太多，因为中国人有喜欢自满的优良传统，动不动就来一句"瑕不掩玉"，把缺点一笔带过。所以我想多说说缺点。

我们主要的弱点在两个方面：第一个就是游戏设计，这我在上面已经谈到过了。我们仍没有能力做出一个完整统一的游戏设计。所谓完整统一的游戏设计，除了世界观和游戏性外，还包括所有游戏中的细枝末节。

拿一个自由镜头的第三人称的过关游戏来说，我们需要有设计合理的伤害计算、各有特色的武器性能（包括子弹飞行时间、枪口动能、穿过不同物体时的动能损耗、被击中时的反应等等）、镜头在所有情况下应该处的合理位置、敌人在所有情况下合理的反应、所有触发事件的逻辑关系，等等……而这些也只能算一个完整游戏设计中最基本方面的一小部分。

也许会有人认为这些细节设计并不难，但要知道游戏制作从来不会给你充足的时间让你舒舒服服地埋在沙发里找感觉，晚一天，就有别的游戏公司走到你前面去了。在我从事游戏开发的近五年时间里，我最明显的感受就是象在打仗。在以前的项目中，光一个菜单设计就把一个我们都认为比较强的游

戏设计师 KO 了。

第二个弱点就是美工。不可否认我们的美工在能力上都不弱，许多美工轻轻松松就能做出令人叫绝的作品。然而我们缺乏一个能够控制统一风格的并且真正懂得游戏的艺术总监——如果让我们的美工自由发挥其实力那整个游戏真的会乱套的。

有自己独特清晰风格的艺术家不难找，但要其对游戏也有浓厚兴趣、有一定的电脑技术基础、并能够把自己的风格很好地融合到游戏开发中去的人就实在太少了。

中国的美术工作者们一旦达到一定层次，就会去追求吾等俗人看不懂的东西，要他回过头来再看一眼浅显如斯的游戏动漫，太难为他了。

记：你前面也说了，育碧制作的大多是欧美文化的游戏，与国内常见的东西不同，我很想知道国外不同文化对游戏的不同要求是如何在游戏中体现的？

袁：这有很多方面，故事背景，世界观设定，人物设定，游戏规则，画面风格，音乐风格等都体现出了文化间的不同。欧美游戏的粗旷和日本游戏的细腻一眼就能分辨出来。

比较有代表性的如欧美的“龙与地下城”或称“D&D”文化所产生的欧美 RPG 游戏；日本战国文化产生的日本 SLG 游戏；由机械和魔法组成的最终幻想系列；日本发达的动漫文化所产生的大量由动漫改编的游戏；还有本来属于我们、却被日本人拿去融入了他们的风格的三国游戏等等。

这些游戏之间几乎在所有方面都截然不同，但却都各自有一个清晰的主旨把各方面统一起来。每一个游戏所使用的文化背景在一开始就对各方面都有了一个宏观的定义，需要一个熟悉这种文化背景的开发团队把这些定义淋漓尽致地在游戏中体现出来。

记：作为同行，你对国外知名的 Producer 怎么看呢？有没有谁是最欣赏或者最不欣赏的？

袁：我本人是个生化危机拥趸，所以我对三上真司当然是非常欣赏。虽然都说生化危机在剧情上是在不停地炒冷饭，甚至有点故弄玄虚。但是从游戏本身来看，每一集都有其创新独到之处。至于炒冷饭，我认为这样一个长系列游戏作品，为了维持它固有的风格，很难对其进行大的改动——大家都不希望看到一个完全陌生的生化危机吧。而且鬼泣以及最近公布的五款 NGC 游戏也充分证明了三上及 Capcom 的原创实力。

另外我也非常佩服宫本茂游戏创意的实力。只是他的游戏偏低龄化了一点。我在个人兴趣上不是很喜欢他的游戏，但是他的游戏创意值得所有游戏开发者学习。



记：其实这次采访，我们最关心的还是国内的实际开发情况。你在这个行业里已经做了五年，又一直接触国外最新的信息，那么照你

来看，你觉得中国业界形成了吗？你觉得中国业界的起步与前期发展应该以独立制作为主还是以代工、加工为主？

袁：我想首先要打破中国人传统观念上的自豪感。没有独立作品出现之前，什么百万销量、国际制作人之类的都是自己骗自己的话。说穿了中国就是个大加工厂，我们就是老外手中的廉价劳动力。想要独立开发游戏，首先政府不会正面同意你制造精神毒品，而在外资游戏公司中，决策层对来自中国的游戏设计理念也很难具有很大信心。

所以现在我们应该做的和只能做的，仍然是学习和积累，我个人认为中国游戏业要达到独立制作的阶段，还有很长的路要走，还有很多问题需要解决。



记：可以看出来你对国内的大环境还是很不满意……

袁：不是他们不明白，是这个世界变化快。就连我这个自认为思想开放的年青人也很难接受现在流行在身上到处打洞穿环，更何况去要求一个受过正统儒家封建思想家庭教育、然后又接受了正统马克思主义思想教育的老人再去接受一个发源于资本主义世界国家的“糟粕”？

社会上的有识之士致力于杜绝孩子接触到一切游戏动漫这种他们看来不健康的东西，但是这种客观上的制约就能使孩子们都变成高材生了吗？最多只能变成一个书呆子吧！百无一用是书生，暖房里的花朵是经不起风雨的。而且在孩子好奇的眼里，越是要藏的东西越是藏不住，倒不如摆在面前解释清楚。其实现在最需要抓的，恰恰正是教师的综合素质。一个优秀的教师能教给孩子明辨是非和自我约束的能力，这才是成材的关键。决定事物好坏的永远不是事物本身。

年纪稍大的人不理解也不愿理解游戏，没别的原因，仅仅因为它是新事物。这是无法避免的，尤其是在我们这个有五千年历史的文明古国。光辉灿烂的历史使我们变得教条闭塞，人们总是喜欢把自己对事物的理解强加于人。每一个新生事物都要经历一个经受打击的阶段。不过一旦过了这个阶段，这个新事物也会被奉为经典，这就是所谓的中国特色。

不过我相信，游戏产业所蕴含的巨大经济效益最终会使其被社会接受的。

记：确实，现在媒体的一些做法让人有点害怕……不过政府似乎也正在努力改变游戏的形象，比如这次批准索尼在大陆发售 PS2 主机就是一个例子。你对目前国内游戏市场怎么看？对大陆版的 PS2、NGC、Xbox 有没有信心/兴趣？

袁：国内游戏市场要达到健康发展还有很长的路要走，因素是多方面的。盗版的产生和泛滥并非偶然，整个社会环境以及在许多人的意识中对游戏行业仍是充满敌意，甚至仇视。

游戏产品无法普及，即使游戏产品走廉价路线也无法大大提高销量。制作成本都无法回收还谈什么发展?！要使国内游戏市场达到健康发展，靠打击盗

版根本不能起到多少作用。我认为首先需要改变人们对游戏的态度，但这要打破中国人民流传了几千年的自以为是的传统，决不是短期内能做到的。

我对大陆版的 PS2，NGC，Xbox 没有多少信心，我倒是对大陆版的 PS4，5... Xbox3，4...挺有兴趣。希望那时候游戏已经为大多数人接受了吧！

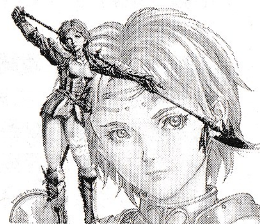
记：但无论怎么说，中国游戏的市场潜力还是很大的。尤其是网络游戏的发展和盛大的成功经验，让人对中国的游戏业有了一点信心，很多人认为网络化会是中国游戏的发展方向。

袁：中国网络游戏的兴起我觉得是一件很有趣、或者说很讽刺的事情。

中国对电脑软件的无差别盗版使中国的个人电脑在短短几年内达到了惊人的普及量。无法想象如果没有盗版，每个人都要去买正版的 Dos，Windows，那现在中国的电脑市场会是什么样子。而个人电脑的普及为网络游戏业的兴起提供了必要的条件——好像说到底还是盗版造就了网络游戏业的发展。

就像中国 VCD，DVD 的普及一样，盗版对中国电脑业的发展起了很大作用。也许这就是中国特色。盗版软件带动了正版硬件，正版硬件带动了正版软件，而正版软件一旦出生，为了生存下去一定要回过头去打击盗版软件。

盛大之类公司的发迹只能说是他们抓住了一个商机而已，中国有一个很大的个人电脑市场，宽带网的普及必然会造就某些网络游戏公司的兴起。然而要说网络化是中国游戏未来的发展目标我不敢苟同。游戏的含义实在是太广泛了，网络游戏只是其中很小的一个旁支。而且国内的网络游戏更多的是一种纯粹的商业行为，网络运营商（我不想称他们为网络游戏公司）并不会对游戏的自主研发有大的投入。如果将来网络游戏完全成为中国游戏业的代名词，我认为那是中国玩家的悲哀。



记：那么你玩中文游戏吗？有没有什么游戏给你留下了深刻的印象？

袁：我玩中文游戏。但是如果把台湾厂商制作的和移植汉化的游戏除去，似乎就没有什么印象特别深刻的了。很多人喜欢在谈到国产游戏时把台湾游戏扯进来然后混为一谈，我觉得这纯粹是在自欺欺人。这就像弟弟发了财，仍然贫穷的哥哥却开始吹嘘自己家如何如何了不起一样。

台湾的游戏开发环境和大陆大不相同，根本不能代表大陆纯本地化的游戏开发能力。从整个游戏产业来说，大陆落后港台地区一大截。不把这种事实上的差距区分出来，会让我们错误地以为大陆游戏产业差不多等同于港台的游戏产业。另外还有人甚至把汉化代理的游戏也认为是国产游戏，那就更是莫名其妙了。

要说到有印象的，多年前的“逆火”小组的“天惑”着实让我对国产游戏激动了一把。虽然有一些 BUG，但在当时可算得上是纵版射击游戏的一流之作。

如果当时能够很好的发展下去，很有可能成为中国游戏业的一支生力军。然而中国的国情似乎真的不适合独立的游戏制作小组存在，真是遗憾。

而留下坏印象的，我想只要是九十年代过来的玩家随口都能报上几个。我认为这些游戏的最终失败并不是游戏开发者造成的，开发这些游戏的人员都是一腔热血，无奈当时的环境不容他们释放激情。

游戏和动漫是密不可分的，然而比起其他国家尤其是日本丰富的动漫产业来，中国自己的文化风格没有得到充分的重视和挖掘。现在的年轻人对本国文化嗤之以鼻，谓之以“老土”，而对日韩的文化趋之若骛，跟风者甚众。主要原因之一还是现在从事教育事业的有识之人根本没有能力用新颖的，更能为年轻人接受的形式来弘扬本国的文化。动漫总是被定位在学龄前儿童的层次，却没有适合青少年的娱乐形式。没有动漫，游戏业的发展就失去了一个主要的市场和后盾。

我们的《三国演义》、《封神演义》、《水浒传》、《西游记》等名著在国内几百年一成不变，一到日本人手里，立刻变得活泼生动，开拓了大片市场，带动游戏、动漫以及许多相关产业。这不由得令我想起前段时间实话实说栏目中，一些著名电影表演艺术家狠批“大话西游”的事来。在大部分国人眼里，祖宗的东西是开不得半点玩笑，容不得半点改变的。墨守成规、思想保守成为了许多行业发展的主要障碍之一。而很不幸地，我们的教育事业几十年来一直沿着这条路固执地走着，其结果就是国人在想象力、创造力上不可避免地比其他发达国家有一定的差距，尽管很少有人愿意承认。而且一提到教育机制，就立刻会把杂而不精粉饰成知识面广拿出来沾沾自喜一番。

我想所有的玩家都和我一样，希望我们喜爱的游戏业、动漫业能早日被社会所认同接受，市场能够早日成熟起来。这样我们才能和更多的志同道合的朋友一起投身到自己喜爱的事业中去。



记：唔，我很想知道，如果现在你有机会做一个原创的中文游戏，你愿意做吗？你想做哪种类型的游戏，又能够做到怎样的水平呢？

袁：我从进入游戏开发业的第一天起，就一直希望能够做一个真正称得上是自己的作品。从雅达利一直玩到现在，明显感觉自己对游戏的兴趣从基本的打打杀杀到 SLG 的经营策略、到 RPG 的宏伟背景设定、绕了一个圈子后又回到打打杀杀了。

现在玩家和游戏开发者似乎又回到了追求爽快感的动作游戏，不过和最初的动作游戏不同，现在的动作游戏除了精致完美的画面外，还必须有一个精心制作的故事作为背景和丰富完善的游戏系统。而且现在游戏在很多方面也越来越向电影靠拢，许多游戏借鉴了大量的电影手法。我也一直希望能够制作有感人的背景故事、鲜明的人物设定的第三人称动作游戏，我也在不断地用空余时间构思着这个游戏。

至于第一次做就能够做到怎样的水平……我觉得至少还是能达到中等的程度的。目前我的项目团队技术能力上并不存在太大的问题，最大的问题还是

在游戏整体的设计和画面风格上。就拿剧本的设定这一方面来说，如何将故事自然地融合到游戏中去、如何把握剧情动画插入的位置和它在整个游戏中所占的比例、如何处理好每一个分镜头，以及台词、动作……有许多东西对我们来说还是需要研究学习的。当然，最最根本的还是公司上层能够喜欢我的 Concept 而决定立项，没钱什么都做不了。

记：游戏成为一种正式工作，这在几年前是不能想象的事，就算在今天，也有很多人觉得这不是一个什么正当职业。那么 你觉得自己这样的生活快乐吗？游戏会成为你一辈子的职业吗？

袁：虽然这个工作会让我不停地加班、通宵、发痘痘，而且不一定会得到相应的回报，但我仍然喜欢这样的生活。因为我在做自己喜欢的事业，而不是做公式化的工作，无所追求。每当我完成了一个项目时，当我看到我的名字出现在职员表中时，我知道我又多了一份值得骄傲的回忆。只要我自身能力能够跟的上游戏产业的发展，我希望能够一直在这个行业中不断地追求。

第二章 日资企业里的中国游戏企画

上海东星这个名字，很多玩家都不太熟悉。但实际上这个中国最早成立的电视游戏制作所，不但有着不逊于上海育碧的员工数量和开发实力，更参与了大量日本一流软件的制作工作。

上海东星目前坐落在繁华南京西路上最豪华的写字楼 Plaza 66 的 20 楼。这个日本东星在中国的子公司开张 8 年来，陆续参与制作了超过 140 个项目，其中不乏 FF、DQ、Bio 这样的名作。只是由于公司与合作厂商之间签订了严格的保密合同，才使得他们的成绩从来不为外人所知。

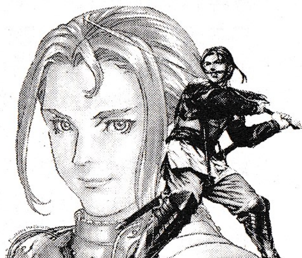
与育碧完全不同的是，东星员工的名字是不可能出现在制作人员名单中的，甚至连日本总部也一样。

他们是彻彻底底的无名英雄，而这一百多人甘愿做这样无名英雄，只是因为他们对游戏狂热的喜爱。

找到蘑菇并不太困难。他是一个很活跃的人，一个为游戏而生的人，在几个网站上颇有名声——因为他总是喜欢说一堆专业名词让人望尘莫及。

“蘑菇”是他的网名，他在现实生活中的大名是肖辰。

凑巧的是，肖辰的年龄与上海育碧的袁培笙一样，也是 26 岁，而且上海东星也是他入行的第一家公司。但是与袁培笙完全相反的是，毕业于上海交通大学计算机专业的肖辰，在上海东星的四年多里长期固定在企画这个职位上，而且至今只拿 3500 元的税后工资。



可他看上去好像一点都不在乎。

只要能给他机会做游戏，他什么都不在乎。

“我进大学以后才开始玩游戏。一开始是别人带我玩街霸和 ISS2。第一次让我开始考虑游戏是什么东西、为什么会觉得满足的是 SFC 上的银河战士。之前曾经听过别人讨论‘游戏是操作性重要还是画面重要’的问题，然后直到银河战士才开始自己意识到某些自己从来就没有想到过的东西。”

“游戏玩的越来越多，反复推翻自己的想法的次数也越多。想的东西越来越复杂、具体，就自然希望进入这个行业而不是其他行业了。”



肖辰刚进入这个行业的时候是作程序员，一年以后才转职的。日本公司里面对于写企画和仕样的人称呼很多，而欧美就把这类人统称为 Game Designer。

关于企画这个职务的工作内容，简单的说就是写文档，理论上来讲能写字的就可以做。但在肖辰个人的理解里，企画-planner 的工作必须要思考“写什么”和“为什么要写”。

“从企画的角度而言，首先需要明确的是自己在要做的游戏中追求的是什么。这个问题的答案就是以后判断游戏内容是否重要、是否冲突等问题的标准。现在我的理解就是‘一个基本的 idea（想法），和这个 idea 为什么能够让 player 觉得有趣。’”

“从仕样的角度而言，所谓工作就是反复推敲。在我看来，所有第一次想到的东西都是错的，再花点时间花点心思就一定可以找到推翻自己的想法的东西。反复推翻自己的想法以后才会后悔得少一点。”

“从制作的角度而言，工作内容是找到实现方法。任何一个 idea 都有不同的实现方法。如果能够找到一个既满足自己的基本要求，又最安全省力的实现方法，那才算是称职。”

日本的 Planner 和欧美的 Game Designer 在工作性质上基本是一样的。但是日本的 planner 更倾向于亲力亲为。欧美有 Game Designer，Level Designer，Info Designer，Detail Designer 等等分工，而日本就没有。特别是在中小型项目中，两三个人从头到底写出所有的文档，从企画书到 Logical，Flag 都是自己动手。所以肖辰的工作量永远是排得满满的。

在很多中国人的眼里，企画只要管管设计就行了，可是对于一开始便接受日本工作方式的肖辰来说，企画就意味着对一个项目总负责。

“我的工作和日本的 planner 也差不多。工作中的困难主要来自于自己，知道的东西太少、想法太少、经验太少。除此以外，就是来自各方面的难以处理的要求：时间、人员、开发环境、作业量和难度等等，永远是在和这些东西打交道。”

在肖辰的眼里，上海东星的工作环境还算是相当不错的。这倒不是因为他们的写字楼地处上海最黄金的地段和最高档的商场之内，而是与日本公司的严格管理制度有关系。占据了一个楼层的东星，工作环境整洁而干净，进出都要换鞋，内部条件也比较完备，连为员工加班准备的床都有。

“作为 Planner，如果连自己都不能承认工作方法和方向是正确的，就变成瞎做了。每一个游戏都会有所谓的特殊情况（机能、预算等），而且每次都差不多，Planner 往往无法完全贯彻自己的想法。但 Planner 的能力往往也就体现在这个地方：

首先，要想一想这个问题的根源是不是来自于自己。如果自己因为经验、实力、考虑不足而导致这种问题的话，就必须学习、思考。自己造成的问题总是可以自己一个人解决的。

如果作业难度太高，就需要想办法绕开困难达到相同的目的。如果预算不足，就需要考虑有效的降低工作量且对游戏影响最少的实现方法。这往往是学习和提高的最佳时机。

如果实在是 @#$%ˆ&，那么就运用历史和辩证的手法解决。把自己当作 0 电阻的导线，确保流通就可以了。”

在和日本合作的项目中，造成阻力的外因往往是固定的。Planner 之间对于游戏的理解不同、中日文化背景不同、知识常识不同、能力不同，这些都会造成麻烦。当然往往还是要波及预算这种敏感话题的。在东星做游戏的企画，所要操心的方面看起来比在育碧做一个 Producer 还要多。

东星这种日资公司的企业文化，与育碧几乎完全放松的法国式管理完全不同。日本的 Planner 的工作方法是一周 7 天，一天 12 小时。无论效率还是数量，都高得惊人。

日本 Planner 从游戏企画阶段开始，最基本的工作方法就是开会。两三个人讨论一个 idea，直到游戏的基本内容全部决定为止，这些决定了的简单描述就成了企画书。



在游戏进入制作阶段后，在不断征求制作人员意见的同时，企画要完成所有需要的仕样。此时参与会议的就不单单是 planner 了，程序、美工、音响……所有相关的人员都要到场。在游戏制作的中后期，企画还要负责仕样修改、检查作成内容，甚至测试、查错等等工作都会亲身参与。
在日本，就连宣传资料的制作等等也要 planner 协助的。除了工作，员工几乎没有时间来想其他什么东西。

通常的，一个项目开始以后 Planner 就投入到项目中去，不再有什么部门的概念了。他和所有制作人员保持联系是基本的工作要求。当项目太大，或者分地分时工作时，与其他部分的负责人员保持联系是必备常识。
企画与其他部门员工之间的矛盾往往产生于实现的部分。在日本游戏制作中，仕样可以称之为 Bible，一旦写出是不容擅自更改的。而 Bible 是开会和联系的结果，其他部分的负责人员在商讨过程中都有权利否决 planner 写的仕样。如果仕样无法被其他制作人员接受，就会产生矛盾。仕样的要求是否合理，一般由作业方的负责人来决定，日本人称之为 main。这些 main 的能力、经验和态度是解决矛盾的依赖条件。就算在不能解决矛盾的时候，他们态度也是必要的——至少在透明度上还是有好处的。

“日式游戏的 Planning 从‘什么让人觉得有趣’开始，把一个基本的 idea 细化系统化来实现。在日本，与众不同的 idea 是先决条件，技术是实现的方法。欧美风格的游戏的 Planning 往往从技术和市场开始，由技术基础来决定游戏类型，很多依靠 License 来决定游戏的基本内容，之后才是为了一个基本定型的游戏添加 idea。最后依靠调整来提高游戏的深度。

国内……说句不客气的话，对于游戏质量最不重视的，和对于游戏回报要求最高的就是中国。Planning 从既存的市场开始照搬照抄游戏类型和组织方式，用市场分析决定投入，然后依靠投入决定游戏内容和质量。

相对而言，外资的游戏制作企业中，很少有国人参与 planning 的机会。所以这样的企业中，语言能力可能是 planner 或者 game designer 的第一要求。不就是写写字，打打电话嘛，也对。”

和袁培笙一样，肖辰也不愿过高估计自己公司的开发能力。东星的主营业务是接受外来加工任务，做的游戏很多很杂，上中下各种层次都有。以开发实力而言，日本东星大约可以处于日本中游水平，而上海分部，肖辰认为由于各种原因，高质量的作品还是很少，而且大多数项目是和日本共同作业完成的。由于人员的流动率比较高，所以在硬件机能和游戏复杂度突飞猛进的今天，就经常会显得有点经验不足了。

因为主要以帮日本大厂商完成外包任务，东星的员工曾经被同行戏称“高级民工”，对此肖辰有点不以为然。

“民工就是民工，无所谓高级低级。所谓民工就是自己没有提出反对或修改意见的权利。游戏制作是一个阶级社会，组织构架是金字塔。如同阶级矛盾，这个民工问题是不可能完全解决的。

从根本而言，民工产生的原因是各人的理解、能力、态度不同。每个人都认为自己是优秀的，特别是那些有能力有自尊的开发人员。日本人通常通过会议来解决这个问题，在无法达成统一意见时，main 就通过自己的判断来定论。

但至少有一点是肯定的，乐于做民工的人不适合做游戏。自尊心往往可以成为克服困难的动力，没有自尊就意味着自己无法思考判断，往往会造成质量低下的结果。”

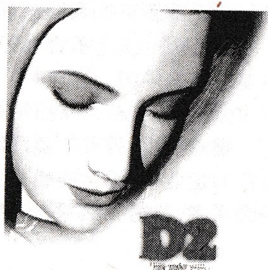


可能是接触优秀游戏太多，肖辰几乎不玩中文游戏。他坚信，自己作为制作者，中文游戏无法帮助他进步；而作为 player，中文游戏又很难让他满足。所以他渐渐就对这个东西敬而远之，而评价也极为尖锐。

“中国缺少漫画、电影等基础，在所有的细节上都无法与那些我们可以接触到的顶尖的东西相比。光光 RPG 的对话，就可以让我寒上大半天。Tri-Ace 的某人曾经说过，RPG 的对话应该更接近于漫画，而不是肥皂剧。如果我认为这是正确的话，自然无法接受绝大多数中文 RPG 的对白了。

最近，MMORPG 在国内红得发紫，但那些无非就是韩国人制作的欧美游戏克隆简化版。我本身就对 MMORPG 抱有疑问，那就更不可能接受这些毫无新意的游戏了。

国内原创的作品，往往缺乏和国外原创作品相提并论的内容，更缺乏独到的见解。在我认为，游戏就是游戏，没有国界的区别。毫无意义的克隆版根本就是浪费时间。"



肖辰现在觉得自己很快乐，3500 块钱的月薪，对他来说完全不是一个问题，只要能够买得起游戏。他对于目前的生活也没有什么过多的要求，更何况 TOSE 还是一个能够找到机会的地方。

"除非游戏不再是能完全投入的东西，我想自己会一直坚持这个职业的。而且制作游戏，比玩游戏要有趣得多了。"

第三章 中国 Director 在 Konami

金茂，中国目前离地面最远的建筑。根据某个山东籍勇士的经验，从外墙爬上这 88 层大楼，大约需要 1 个小时左右。

这座总高 420.5 米的大厦，在纽约的双子星大楼倒塌之后，现在位居世界第三。

和所有声名显赫的日本公司一样，Konami 也选择了同样声名显赫的金茂作为自己在中国的藏身之地。

3 年前是科乐美最风光最赚钱的时候，所以这就给了开设中国制作所一个良好的经济基础。据说上海 Konami 开张的时候，有不少其他游戏公司的员工跳槽到了金茂 15 楼，为的就是找个不同的上班感觉。

石磊就是其中的一个。

曾经在台资公司工作了两年的石磊，至今还保留着他的英文名字 Les。科乐美已经是他在行业内的第二份工作了，在此之前，他曾经在英业达做过两年的游戏设计，曾经大受好评的虚拟人生便出自他的手中。



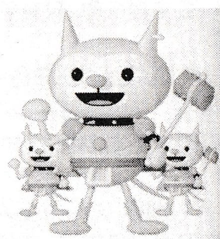
目前他刚完成一个迪斯尼运动滑雪的项目，他是这个项目的总监(Director)。在此之前他监督的另一个项目 Xbox 的 Frogger，在 IGN 上打到 8 分，销量则有 35 万套左右。

和大多数普通人一样，石磊大学毕业后很快就有了一份看上去还不错的工作，直到 1998 年，因为一个比较偶然的机会，他进入了南京英业达开始正式制作游戏，比较幸运的是他当时立刻进入了正在制作虚拟人生的开发小组，所以能够接触到一些比较有经验的的游戏开发元老，也从中学到了很多东西。1998 年到 2000 年这 3 年的时间，为他以后的游戏开发生涯作了很好的积累。

可能是因为读书很早，石磊从小到大玩心都很重，无论在红白机时代还是后来玩街机游戏等，他都是各种高手，算起来和游戏还是挺有缘分的。不过随着进入游戏开发这个行当愈久，玩游戏的时间反而逐年减少，挺无奈的。

除了收入以外，事实上 Konami 与东星在工作方式上还是非常接近的。石磊所负责的事情关系到管理与设计，与肖辰既有相同点，也有不同之处。

"个人认为游戏设计的主要工作不外乎策划、沟通、维护还有计划。计划的重要性就不多说了，在游戏开发初始阶段，GD(编者：即 Game Designer)的策划能力直接决定了游戏的生死，往往一份式样书就可以决定这个项目是否会有开发下去的必要；如果投资方认可以开发，接下来 GD 就要开始进行沟通说服工作，将自己的想法和各方面汇集而来的 Idea 进行修改取舍，完善游戏式样，然后付诸实施。



随着游戏开发的逐渐深入，对式样书的持续维护也变得越来越重要。千万不要轻视这点，游戏开发中的修改是不可避免的，经常会有在项目制作过程中临时修改了游戏元素(譬如关卡、敌人等等)事后却忘记了将所修改处记录在案，式样也没有及时更新，最后就会发现游戏最终的成品往往跟式样大相径庭，这时麻烦也就来了。等到游戏需要再次修改，你只能拿着与真实游戏不同的式样发呆抓狂，该如何将要修改的地方告知程序与美术呢？难道需要重新制作一份式样？所以说文档工作在游戏开发中式相当重要的。"

石磊感到工作中最大的困难还是各种开发资源包括人力资源的完美整合。要做到人尽其责、物尽其用，远没有说得那样容易。开发游戏就像一台传动装置，需要考虑到每条链带每个齿轮的运作情况，需要在这里加加油、那里换换齿轮，而目的只有一个：使之顺利运转。要让自己的想法变成程序美术的想法，变成整个 Team 的想法，这点非常重要。

在游戏开发进入末期的时候，小组成员的士气往往已经降到最低点，身为一个 GD 或是 DR 如何能够保持住开发组成员的士气使项目能够按照计划顺利完成，这对石磊的工作能力往往是一个考验。

"上海科乐美的工作条件，个人认为无论软硬件资源在国内都应该是数一数二的，虽然同日本总公司还有差距，但可以说是相当不错。像那些 PS2、GC、Xbox、GBA 等等开发机不是每个公司都能有的，另外在信息资源的获取上也是相当领先。

至于在项目中能否将个人理念加入到作品中去？回答是可以但有限，尤其是那些移植的项目，可以说发挥的余地不大。但是对那种式样不全的项目来说，GD 就会有比较大的发挥空间。不过随着越来越多原创项目的开发，相信 GD 以后的舞台会越来越大。"

石磊对工作中的矛盾的问题谈的很少，至少从他的表述中来看，他还没觉得在 Konami 遇到过什么问题。同样的，日本游戏设计师疯狂的工作态度也深深地感染了他。优秀的 GD 对游戏中细节部分的重视远远超出想象，这只有通过辛勤劳动才能做到。

至于中国游戏设计师的现实水平，在石磊看来，主要还是一个经验问题。

“个人认为国内的优秀 GD 可能会比较缺乏大制作的经验，对各种各样资源的整合能力可能也会欠缺一些。我经常会看到各种抱怨，比如国内开发人力、物力不足，开发环境恶劣，某某国外游戏大作投资多少、耗时多少等等，这里想说的是以目前的情况——不是自卑。既便给你投入那么钱那么多人力，我们就能开发出那样的大作吗？其实国外著名的开发 Team 大多也都是从默默无闻开始，积累经验，厚积而薄发，才会有后面的成就。首先投资方得信任你，才会给你投资，靠什么来信任你，只有拿出你的实力。”

从英业达出来的石磊，虽然已不怎么玩中文游戏，但对大宇的轩辕剑系列情有独衷，他很喜欢其中的人文气息和一些蛮不错的设定，那种本土的感觉是在任何国外游戏中都无法找到的。

“虽然说当一个人的兴趣变成职业时，就已不再是纯粹的兴趣了，不过还是觉得自己很幸运。我非常喜欢这份工作，喜欢游戏给我带来的竞争、激情和兴奋。一辈子？一辈子太远了，不过相信我会始终热爱游戏。”

第四章　曾经光荣的中国美工

天津光荣，和上海东星齐名的中国最早的外资游戏制作所，一个很多玩家都熟悉的名字。

光荣的出名当然是因为他的战略游戏，但是年纪稍大一点的中国人，还知道天津光荣在几年以前曾闹腾得满城风雨的另一件事：“提督决断事件”。

身为事件主角的那两个美工一度被媒体捧为“民族英雄”，但他们后来的行为告诉人们这只不过是他们为了加薪玩的一个小把戏而已。

但是这却给我们找寻光荣员工的计划带来了一点困难。那次事件之后，他们似乎很难再愿意和媒体打交道了。



所以，我们好不容易才找到了一位前任的光荣人，而且他无论如何也不愿意透露出自己的名字。

我们遇到了整个采访活动中最大的尴尬，幸好，他还是有问必答的。

“我在光荣那些年经历了不少项目，其中比较典型的如“三国无双”、“信长的野望”、“决战”等等，销量听说还都不错。至于工资就比较一般了，最后好像是

拿到了税后 2500 元的样子吧。”

“我是大学毕业以后通过考试进入天津光荣的。记得当时是和很多同学同时去参加的考试，内容是按照公司提供的人物头像图片在规定的时间内完成素描。接下去就是面试了，另外还做了一个关于智商的测试。

说到为什么当初去光荣……其实也算是巧合。应届毕业生大多都很迷茫，不知道到底应该去哪里干。当时就是感觉光荣答应的条件还不错，有带薪培训、有出国研修的机会什么的，说实在的，其实那时倒也没什么远大的抱负。”

和很多人知道的情况一样，天津光荣确实一直以美术加工为主。虽然所招聘的员工都是大学的美术专业毕业生，但在那时没有几个画家接触过电脑，所以大家刚开始感觉都很新奇，学习劲头也很大，对新知识新技术非常的渴求。

在游戏制作中，美术的工作是一个走量的技术活，尤其是光荣这种靠点 Pixel 吃饭的公司就更是如此。至于普通员工在工作中所遇到的困难，无非就是在技术上和对公司要求的理解上有所不同罢了，这一点与前面几位被访者有着天壤之别。



公司的要求简单，员工的目标也就比较明确，无非就是用你目前的技术做出让公司满意的工作出来。公司刚开始的时候大家由于技术方面的不足，感觉确实有些麻烦，不过好在当时光荣的工作气氛还算不错，大家互相学习，所以不管遇见什么困难也能一起解决。

“我感觉天津光荣在技术培训方面还是肯花大力气的，这点我一直很赞同。基本上每个员工都有出国培训的机会，区别只是时间的先后。部分员工还可以参与到国外最新项目的制作，去了解新技术的应用。而且公司在技术和设备上也非常肯花钱。”

不过由于长期以半加工为主，公司的工作环境总体让人感觉一般。游戏的策划和设计大多由日本总公司确定以后再发给天津光荣制作。公司自己并不开发游戏，也从不进行完整的游戏制作，最多只是汉化或者替日本光荣做产品检测，这种情况下员工的个人理念无从谈起，个人抱负也难以实现。因此很快的就会产生一些矛盾，那场“天津光荣事件”，也正是在这样的环境下发生的。

“如果单从本人的个人观点来看，天津光荣这种环境并不适合员工发展。因为员工个人思想融不到游戏当中，原因在上个问题里已经说明了。而且管理方面也有一些弊端，管理层之间也存在矛盾，这些都造成了员工的积极性很难完全的调动起来，甚至很多人怨气冲天。这也是很多人辞职的原因所在。

不过对加入行业的新人，天津光荣还是很适合他们的。因为光荣的技术培训

可以给他们打下一个坚实的基础。公司对员工的培训都是按严格的计划进行的，所以很严谨。

至于高级民工这种说法，我觉得对我们挺合适的。高级两个字用的不错，说明我们至少和普通民工还有些区别。

"自己在天津光荣的生活有过快乐也有过不快乐，刚进公司的一段时间很值得怀念。那时非常快乐。但是随着时间的变化和对公司的越来越了解，人就变得不快乐。这也是我离开光荣的原因。至于说到游戏是否会成为我终生的职业，我看将来的事情谁也说不清楚。总之，希望大家都能快乐的工作赚钱！"

第五章 全新的音响世界

我们又回到了坐落在上海浦东的时代广场写字楼里，还是在育碧。这次我们所要接触的，是一个很少为国人所知的职业。

游戏音响设计师。

杨杰今年已经31岁了，也许是用脑过度，他的额头已经开始脱发。他是我们这次采访中年龄最大、入行最早的中国游戏从业人员，从第一天踏入这个行业到现在，已经有差不多8年了。

令人惊讶的是，他大学所学的专业居然是船舶工程与结构，完全与现在的职业无关。

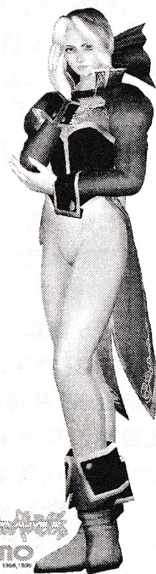
"95年以前我做了多年的乐队，职业乐手的经历对于一个游戏的Sound Designer（编者：音响设计师）来说非常重要。不仅仅是可以锻炼非常灵敏的听觉，更重要的是学会合作与处理计划外事件的能力。当初加入游戏业非常偶然：97年底的时候在另一家公司做音乐编辑时，突然发现应该系统学习一下数字音频方面的技术，特别是理论方面的知识。但很快就发现国内这方面比我95年开始学MIDI还困难，没有足够的技术资料，也不知道如何可以更好，于是就想找个可以让我研究数字音频技术的环境去工作。结果就来了Ubi Soft——当时可以说是没有选择的，国内恐怕也只有Ubi Soft有一个专门的叫做'Sound Designer'的职务。"

杨杰这一来就在育碧扎了根。5年多过去了，他陆陆续续地帮助Ubi完成了6个项目的音频后期制作、6个项目的音频设计工作，以及7个项目的创意指导工作。可以这么说，凡是所有从上海育碧送出去的产品，他都有份参与其中的音响设计。

而他最新完成的，就是Ubi的超级大作Splinter Cell PS2版的Sound指导。

"其实，做为一个Sound Designer在不同的游戏公司里有不同的工作划分方式。Ubi Soft的操作方式与其他公司（例如EA, Konami）都不太一样。Sound Designer在Ubi Soft更像是一个桥梁——把Sound制作部门与程序门连接起来。所以这里的Sound Designer必须是个'时刻保持理智的幻想者'。因为这里的Sound Designer必须要学会尽可能用程序员的习惯考虑问题、提出要求、分析问题以及沟通。你绝对不能说'我觉得这声音不够响'，而是要确切地说出这个声音的ID和你需要的dB(分贝)值。"

在Ubi这样的环境下做Sound Designer，困难或许就是沟通了。据说通常情况下项目经理和其他部门不到最后关头是不会来关心音响问题的，所以Sound Designer的任务不仅仅是要做好纯粹Sound方面的问题，更要与其他的小组保持非常连贯的沟通，并且要有很好的计划与评估能力。可以说，一个Sound Designer在项目中的多数时间往往并不是花在做Sound本身事情上。作为一个资深的音响设计师，杨杰需要彻底了解和Sound发生关系的每个细节问题，包括贴图、特效、AI、Level Design、动画、Sound引擎，甚至还有视觉设计方面的知识。所以，时间是他最头疼的东西。



当然，沟通仍然是最大的问题。因为国内游戏开发者几乎没有人懂sound方面的专业知识，除了sound designer以外，杨杰还必须时刻准备着用最容易懂的语言跟人们去解释一连串复杂的技术问题。

"Ubi的Sound Designer应该是幸福的。因为这里有足够的技术书籍和设备让你学习和研究。当然，所有的学习和培训都是以自我教育为住。和Ubi其他国家的Sound Designer沟通也是非常好的学习途径。"

原则上，因为项目中除了Sound Designer外没有人懂这些技术，育碧在项目开发中也基本不给Sound Designer限制。但实际上游戏平台和开发平台本身的限制是非常多的，有时甚至非常严酷。因此Sound Designer首先考虑的不是自己的感觉，而是玩家的感觉。这点是商业产品的设计原则。

在表达手法上，游戏和其他媒体（例如电影）有着显著的不同：游戏是存在交互行为的。在这种交互中，Sound只是其中之一。换句话说，Sound Designer可以借助其他手段来达到其Sound的目的，例如人物行为的听觉与发声强化等

等。



当然，一个游戏产品本身所具备的各方面特征，在 sound designer 介入前其大多会已经确定好了基调，实际上留给 Sound Designer 的选择余地并不会太大。

“目前国内游戏业中基本不存在这个叫作‘Sound Design’的概念或者工作流程。大多数人听到这个恐怕都会反问一句：‘Sound 也是需要设计的么？’当然，如果中国的电影业也是如此的话，那么在中国的游戏业里存在如此想法也非常正常。这是与国内的相关教育有直接关系的。

从技术角度讲，国内游戏业中的 Sound 水平是负数。有很多海外的业余爱好者都可以做出比他们出色诱人得多的 sound 作品。你打开打开国内的游戏光盘看看，几乎所有的国产游戏都可直接看到一堆 WAV 文件，不论其质量如何，就这一点来说也够他们脸红一阵的了。难道他们的程序员连基本的压缩打包都不知道吗？那么更如何奢望他们去保护自己的知识产权呢？事实上这些国内游戏公司使用的大多都是盗版 SFX 素材光盘，甚至是直接从别人的游戏中翻录出来，因为这些公司根本就没有专人负责 Sound！”

事实上，就算国内比较优秀的游戏公司也大多只有人专门负责音乐而已，或者干脆花点钱请人写点曲子了事，而 SFX－音效，只是其中可有可无的部分。但是一个真正完整的游戏，音乐反而只是 SFX 的一部分。Sound 和游戏的整体设计必须是高度统一的。

“从纯粹 Sound 角度讲，上海育碧在 2002 年就开始全面使用实时运算的 5.1 声道环绕了。但目前国内的游戏产品，就算与真正的立体声播放相比都还有一定距离。所谓的 CD 音质也只不过是 OST 的原数据而已，整合入游戏以后的质量更是没有保障。因为 Sound 的质量必须由 Sound Designer 和 Sound Programmer 共同完成，想偷工减料是没门的。

说老实话，对中国本土出的游戏现在我最多也只是看看而已。一个游戏的第一个声音出现时，我就可以判断出这个游戏的基本 Sound 质量了。如果第一个出现的声音能够抓住我的注意力，那么我会等待第二个声音，如果不行，那么就对不起了。



其实作为玩家也是一样的心态。这也是为什么 Ubi 的 Sound Designer 必须有心理声学方面的培训。而国内的游戏，如果连一个专门负责 Sound 这件事情的开发人员也没有的话，商业价值是很难体现的。好在国内多数的玩家对声音方面的要求不高，或许他们也习惯了打游戏的时候关掉音箱和耳机。可是有没有人去想一想，他们在玩 CS 的时候为什么会喜欢戴着耳机，甚至渴望自己有对好音箱呢？”

事实上，上海育碧至少在 Sound 方面是非常优秀的。从技术角度说，这个公司在 Sound 方面的技术能力可以跻身于世界最佳之列的。例如 Dolby Pro Logic II 的运用便是如此。对此杨杰毫不掩饰自己的自豪与骄傲。

当然问题也还是存在。多数情况下，Sound Designer 的意见和想法都很难被别的部门理解。毕竟这个东西太专业，而且只有 Sound Designer 才最了解这个产品对玩家在听觉方面的刺激究竟如何，所以这需要大量的合作和沟通，以及耐心细致的说服。

“做一个游戏的 Sound Designer 最快乐的是每天都有新鲜的声音和挑战。而 Sound Designer 更要去创造新的听觉经验和处理各种意外。如果自己的心智和体力可以的话，当然希望可以做一生的 Sound Designer。但实际上这非常困难。因为年龄的增长会带来更丰富的听觉想象和经验，但也会觉得跟不上疯狂的发展。”



有人觉得游戏业中的 Sound 是在大投入中得到的，其实不然。相比动画、特效和视觉，Sound 的投入是非常非常低的。上海育碧在 Sound 方面的设备投入并不高，甚至比国内一些 Home Studio 都少。但是，只要你明白并坚持“Sound 是需要专业设计的，所以 Sound 必须有专业的人来做，这是一种和动画、程序员一样职业。”这种概念，你离成功已经近了一步。

尾声

华灯初上的时候，我走在这个城市最繁华的街头。四周很喧闹，霓虹奢靡，流光溢彩，人来人往却又行色匆匆。

我有点茫然，也感到有点失落。我本来是想来探究一下我们身边这些默默付出者的生存状态，可是我不知道，我究竟打探到了点什么，读者又看到了些什么。几队年轻人大声笑闹着从我身边走过。我不知道他们从哪里来，也不知道他们要到哪里去。但是看上去，他们冲动、活力、激情四射，虽然有点愤世嫉俗，但他们的脸上都洋溢着快乐的笑容。

这也许就是我们的希望，我们的未来。

想到这里，我精神一振，裹紧了身上的衣服，朝着华彩的最深处走去。

附录一 分裂细胞的背后——上海育碧SC制作组采访实录

上海育碧要召开分裂细胞的新闻发布会，这是我们即将结束采访时偶尔听说的。据说这样召集全世界记者来上海采访的行为，对上海育碧来说一共只有两次：第一次是 2000 年针对 PS 版的雷曼 2，第二次就是这次对 PS2 版 Splinter Cell 了。公司对这个项目的重视程度，由此可见一斑。

整个 SC 的制作组排满了整整一个楼层，而在另一个楼层里，有一半被这个游戏的测试队伍占据了。据说公司对 PS2 版的期望值相当高，事先已制定了超越 Xbox160 万销量的目标。

Splinter Cell 一度被称为“MGS2 杀手”，是 Ubi 近来最成功的原创作品之一。对于成为这个世界级作品开发工作的主力，上海育碧的同仁是怎么想的呢？

PS2 版分裂细胞项目组

制作人：吴东浩

吴东浩是育碧第一位游戏制作人，1998 年，完全由上海育碧独立制作的 PS 版游戏“摩纳哥大奖赛”(Monaco GP)就是在他的带领下完成的。这也许是国内第一个全部由中国人完整制作的 PS 游戏。

这次再由他来制作 PS2 版的 Splinter Cell，可谓具有特别的意义。

记：我们读者对制作一个电视游戏尤其是这种超级大作都很有兴趣。请问吴先生，Splinter Cell PS2 开发了多长时间？

吴：我们差不多从 2002 年中旬开始对游戏引擎的研发，游戏虽然采用了 EPIC 的商业引擎，但为了实现 SPLINER CELL 所特有的关卡结构及光影特效，我们的程序员还是花了不少时间，对原有的引擎进行了很大的改动。

记：那么也就是差不多 8 个月左右了？速度相当快啊！看了制作组的实际情况，我们知道这个项目差不多都是由中国人完成的。那么制作队伍的规模有多大？其中中方员工与外方员工的比例又有多少呢？

吴：不算测试员的话，整个制作组最多的时候有 60 个人左右吧。我们可以说是名符其实的“多国部队”，开发人员来自中国、法国、加拿大、意大利和日本 5 个国家，当然主力全部都是中国员工，约占整个队伍的 80%。

记：请问吴先生能告诉我们 Xbox 版的确切销量是多少吗？PS2 版预计的销售目标又是多少？

吴：分裂细胞 X-BOX 版的全球销量已突破 160 万。基于 PS2 的拥有量远大于 X-BOX，虽然 PS2 游戏的竞争更为激烈，我们仍预计 PS2 版的销量将超过 X-BOX。

记：看来育碧对 PS2 版是相当期待和重视的。不过我们都知道 Xbox 版的画面曾被评为是所有游戏中最强的，那么 PS2 版能够还原几成画面质量呢？我想这是玩家最关心的问题了吧？

吴：唔，确切的说，X-Box 版为我们提供了一个非常好的基础。在这个基础上，我们针对 PS2 的硬件机能进行了大量的优化和调整。当然，如果仅以多边形数或实时计算特效为衡量标准的话，PS2 版的差距还是存在的。但就整体画面质量来说，PS2 版继承了原作所有的长处，而且还增加了新的特效。看上去与 Xbox 版的差距并不大。



记：作为制作人，你对 PS2 版的游戏质量评价如何？你觉得这个游戏可以打几分呢？

吴：事实上，我对目前阶段的质量还不能 100%满意，整个开发组也正在努力工作，我们的目标是最终质量达到 9/10 。

记：PS2 版 Splinter Cell 在中国的完整开发，对业界来说可能是一种标志，你在育碧是资历最高的制作人，那么你怎么评价中国国内的开发力量呢？Splinter Cell PS2 版是否已经能够体现中国国内游戏开发的最高实力？

吴：游戏开发需要各方面的综合实力。就目前来说，我个人认为国内拥有很好的软件工程师，但优秀的艺术总监很难找，尤其对于我们公司来说，还要考虑到其风格要能吸引欧美玩家-因为他们是 CONSOLE 游戏的主要市场，这样就更困难了。

我认为 SPLINTER CELL PS2 的开发体现了非常高的技术实力，这不是指国内，而是指就算按照世界级标准来算，但这并不意味着这个就体现了‘中国国内游戏开发的最高实力’。毕竟这是一个移植游戏，与原创游戏的要求有很大不同。在没有制作原创游戏之前，我们很难评价一个作品是否已经达到了最高的开发实力。

记：我还想问一下，Splinter Cell 的续作是否已经开始制作了？其中有没有 PS2 版呢？

吴：目前我只能说续作正在酝酿中，而且 PS2 是一个非常重要的平台。

记：最后还有一个问题，可能是比较敏感的，就是您如何看待中国游戏盗版的问题？

Splinter Cell 在国内开发也使得这个问题更加突出了，上海育碧避免盗版有什么好的措施吗？

吴：毫无疑问，盗版是阻碍中国游戏产业发展的主要因素。 不过事实上，作为开发人员，我们并不能完全杜绝盗版。 我们只能防止盗版先于正版上市，一旦正版已上市，盗版问题就不再是我们所能控制的了。

PS2 版分裂细胞项目组

主游戏设计师：于海鹏

于海鹏也是育碧资历较高的游戏设计师，曾经参与过 PS 版雷曼 2 的设计工作。这是他第二次参与一个世界级大作的开发，唯一的区别，就是这一次，他是以主设计师的身份参与的，对整个制作过程的感悟，当然也比以前更多些。

他的话非常实在。



记：很多人都对我说，如果要问这个游戏与 Xbox 的区别和改进，最好就来找你。那么你能不能对我们谈谈 PS2 版具体的改动有哪些呢？

于：基本来说，SC 的 PS2 版是个比较简单的移植作品。只要是 PS2 机能允许的，游戏数据都不做大改动，包括 PS2 独有的几关新地图，也是利用 Xbox 版本原有基本数据改进的，事实上不存在白手起家、原创地图这一说。

在游戏总体的游戏设计上，除了调低了总体的难度之外，也没有什么大改动。也就是说，基本上也没有什么大的增强。如果一定要说改进的话，那可能就是总体难度更偏向 PS2 的 light user 吧。毕竟，这个游戏的 XB 版难度实在不俗，不是普通玩家可以消受的。考虑到 PS2 用户的实际情况，我们必须要做这样的改进。

记：你刚才说 Xbox 的难度特别高，我对此也有同感。我的几个朋友甚至连一开始的训练关都花了很长时间才过去。那么 PS2 版对此的具体调整是怎样的？

于：XB 版的确难度惊人，即便是我们组里负责移植关卡的关卡设计师，要想通过他负责的那几关也不是一件轻松的事，特别是最后几段。PS2 版对难度的调整是纵贯整个游戏所有关卡的。不过虽然难度降低了一些，但是 XB 版所强调的紧张感和投入感，在 PS2 版里还是得到完全保留的。另外，考虑到原来的游戏方式和主要的 Game Play，难度也不可能被盲目的大幅降低。

记：我们都知道移植尤其是往低级主机上移植往往意味着缩水，那么 PS2 版在关卡上是否有所简化？

于：确切的说，PS2 版的关卡只做了比较小的简化，主要是为了适应 PS2 那点儿可怜的机器性能。没有任何其他意义和形式上的缩水。

记：还有就是大家都很关心 PS2 版到底有没有专有的游戏模式？

于：我的回答是没有。这一点我也很遗憾，但像这样规模的游戏要在这么短的时间内完成颇具水准移植，尽量避免游戏模式和要素的增加恐怕也是唯一的选择了。

记：那么也就没有隐藏人物、隐藏关卡和隐藏模式了？

于：全部没有，原因就是我刚才说的。真的很遗憾。但 UBI 作为一个成功的商业公司，对进度抓的比较紧也是很正常的。

记：那么游戏的操作性如何？你们是怎样解决与 Xbox 手柄不同这个问题的？

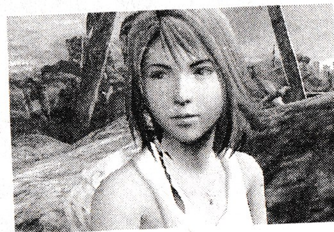
于：这方面 XB 版的基本设计是比较成功的，至于 PS2 版的键位安排，就完全重新设计过了，我们更多的考虑了 PS2 玩家的习惯以及 PS2 手柄的特点。游戏的操作性基本上保持了和 XB 一样的水准，整体而言相当不错——不过有些特殊动作，比如踩墙跳之类的，操作性还是有一点问题。

记：那么在这个项目中，中国的游戏设计师参与了多少部分的制作呢？

于：我前面已经说过，这个游戏基本上是个移植作品，中国的游戏设计师基本上负责的都是关卡的改动：不但有关卡设计方面的工作，还包括了关卡的基本优化工作。在法国和加拿大分部，这些都是美工的工作，在这些方面设计师们参与了至少 85%~90%的工作。而其他的关卡工作由来自法国和加拿大的外援负责。至于游戏设计方面，改动微乎其微。

记：分裂细胞游戏中的画面是相当不错的，不过过场动画的质量好像就有点那个了……我刚才听说 PS2 版有部分动画重做，大概就是这个原因吧？那么重做后的质量如何呢？与 MGS2 的动画质量相比呢？

于：应该说重做的 CG 相当有质素，制作方是香港的“先涛”，他们具有丰富的制作电影 CG 特效的经验，比如少林足球、蜀山传之类，Ubi 已经发售的 PS2 版、NGC 版 Ghost Recon 的所有 CG 动画也是由他们做的。



从实际效果来看，SC PS2 的新动画应该说和 MGS2 的质量相比有过之而无不及。当然，用预渲染 CG 去比较人家的即时处理的过场动画，还是有点不公平啊！这次新的片头动画完全脱离了 XB 版的设计，由法国著名的新生派导演担纲指导，相信玩家应该不会失望。

记：我注意到在网上对 Splinter Cell 有截然不同的看法，有人说很好玩，有人说完全不能和 MGS2 相提并论。于先生您是 PS2 版的主设计师，能否请你说究竟应该怎样评价这个游戏呢？

于：我认为把这个游戏和 MGS2 是不恰当的，这个游戏的军事化背景和紧张感的营造实际上更像 Syphon Filter，而对隐匿感的强调和 PC 上的神偷 (Thief) 比较类似。其实说白了，SC 这个游戏根本就从来也没准备做成 MGS2 的风格，从头到尾就是以 Thief 做为最基本 game play 参照的。当然，游戏里还有不少地方受到了很多其他游戏的启发，比如 IGI，Deus Ex 等等，如果一定要说它和 MGS2 有什么雷同之处，一下子倒还真想不出。



至于玩家喜欢什么，就看个人的口味不同了。

记：最后想问的问题与 Splinter Cell 本身关系不大，但相信我们的很多读者都非常感兴趣。那就是 PS2 主机的开发环境到底如何？是否真的如外界所说的那么困难？与其他主机相比到底相差多少？

于：这个问题说出来都是泪水啊......(笑)

当然在做 SC PS2 版前我就知道 PS2 的机器性能和 XB 有差距，但那些都只是一些数字上的差别，没有任何切身的体会对我们来说意义不大。而这次移植让我确实感觉到了，PS2 和 Xbox 机器性能之间的差距可以毫不犹豫的用 1:2 来说明。当然 1 是 PS2，我们关卡优化的过程实在是太痛苦了！总算好在育碧加拿大分部在做 XB 版的时候，还并未把 XB 的机器性能逼入极限，代码里有些可以随手优化掉、而且一点都不会影响效果的地方还留着，这才给了我们 PS2 版制作者一点生路(大笑)。

其实单单是比较 PS2 和 XB 的画面指标等等毫无意义，关键是 XB 支持的很多功能 PS2 都没有。PS2 的 GPU 机器性能总体来说还凑合，但在即时光影方面没有任何特殊的支持，而且不支持多边形的 z 排序，没有 pixel shading，没有 multi texture，没有 stencil buffer ......总之是很多东西都没有，而 300Hz 主频的 CPU 更是毫无机器性能可言，真是有点凄惨。

确实，PS2 的硬件架构能使经验丰富的开发者充分发挥它所有的机器性能，但是就算它把所有的机器性能都用出来也没多强，而且这种架构还直接导致了开发化境的恶劣。幸亏在分裂细胞的 PS2 版制作中，我们使用了非常成熟而强大的 Unrea21 引擎，才给了我们程序员足够的空间把游戏表现提高到现在这个地步。

XB 和 GC 两者的开发难度相近，都不大，特别是前者更是开发者的天堂。相比之下，PS2 的开发就是噩梦，我现在深有体会了。



附录二 中国独资游戏公司工作待遇比较

钱是一个很敏感的问题。
所以当记者在采访那些游戏公司的员工时，一旦询问到工资或者福利，总是被他们很含糊的一笔带过。
他们同时也告诉记者：公司有自己的保密制度，这种东西不便透露，也不应该透露，所以不要指望能在他们嘴里得到一点相关的资料。
所有人说的都是相同的话，无论是日资还是法资，对此都是众口一词。
失望之余，记者只能另辟蹊径。总算功夫不负有心人，费尽千辛万苦之后，记者终于通过其他渠道搞到了比较详细的情报。

《游戏批评》的记者和主编在此特别声明：本文中所有的数据都是本刊记者通过独立调查各公司已辞职人员获得的，与本刊所采访的员工以及各公司现在职员工完全无关，并仅供读者参考之用。鉴于各公司的政策随时可能调整，《游戏批评》无法保证该数据在本文刊出时仍然符合实际。

科乐美软件(上海)有限公司
公司所在地：上海浦东新区浦东世纪大道 2 号金茂大厦 15 楼
规定工作时间：每周 39.25 小时工作，每天上午 9:00 ~ 下午 5:45(含 1 小时午休)

固定员工

游戏设计

新进游戏设计师　　3000 元人民币(税前)
游戏设计师目前平均月工资：4000 元人民币(税前)

美工

新进美工月薪　　3000 元人民币(税前)
普通美工目前平均月工资：5000 元人民币(税前)
美工组长　　6500 元人民币(税前)

程序

程序员目前平均月工资：　4000 元人民币(税前)

程序组长　　　　　　　　7500 元人民币(税前)

管理层

监督平均月薪：　　　　　8500 元人民币(税前)

制作人平均月薪：　　　　13500 元人民币(税前)

临时工

暂无；

新员工工资

根据学历制定，有同行业工作经验的新近员工月薪可调高 800~1000 元；



福利待遇

工作满一年的员工每年可享受 10 天带薪休假；

员工每个工作日补贴午餐费 10 元；

公司代缴四金；

经理 / 制作人级以上高级管理人员可按作品实际销售量分配利润；

员工每月可报销正常的交通费(实报实销，指公共交通支出)；

晚上 11:00 后下班可以打车报销；

培训机会

优秀员工可被选派至日本 Konami 工作半年(需签长期服务协议)；

高级管理人员有观摩 TGS 展的机会；

加班补贴

加班工资按照复杂公式计算到小时，根据具体加班小时数，普通工作日加班按 1:1 支付加班费(即拿与正常上班相同的小时工资)；

双休日与法定假日加班原则上按国家规定折换休假。



奖金或双薪

每年 12 月发双份纯工资；

每月 VIP 有少量奖金；

根据项目强度会有奖金分配，最高可达 9000~10000 元人民币(税前)；

加薪机会

每年固定时间考评加薪。

上海育碧电脑软件有限公司

公司所在地：上海浦东新区张扬路 500 号浦东时代广场写字楼 17F

规定工作时间：每周 40 小时工作，每天上午 9:00 ~ 下午 6:00(含 1 小时午休)

固定员工

海外制作部员工平均月工资：8800 元人民币(税前)

动画师平均月工资：　　　　9000 元人民币(税前)

美工平均月工资：　　　　　8000 元人民币(税前)

程序员平均月工资：　　　　11000 元人民币(税前)

人工智能设计师平均月工资：7000 元人民币(税前)

游戏设计师平均月工资：　　6000 元人民币(税前)

临时工

临时测试员每日工资为 110 元左右(含税)；

新员工工资

根据个人能力由部门经理具体决定，不受工作经验限制；

福利待遇

工作满一年的员工每年可享受 15 天带薪休假；

员工每个工作日补贴午餐费 10 元；

公司代缴四金(临时工代缴两金)；

经理 / 制作人级以上高级管理人员每月有交通补贴，公司并缴纳补充公积金；

优秀员工、三 A 级技术人才有机会获得公司股份；

参与项目的员工可获赠成品游戏一份；

培训机会

没有固定的出国培训；

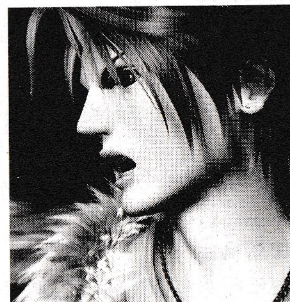
制作人、主设计师有机会在新项目开始前赴国外分部培训，时间从 1 周到 1 个月不等；

有去国外分部交流合作的机会；

表现优异的员工或主力技术人员每年有参加 E3、GDC、SIGRAPHIC、TGS 等国际大型会议的机会；

加班补贴

原则上加班按照国家规定调休，不支付加班费；



奖金或双薪

无年终奖、无双薪；

有项目奖，与销量挂钩但封顶；

加薪机会

无固定加薪规定；

可根据自己实际情况提出，由部门经理负责考评；

东星软件(上海)有限公司
公司所在地:上海市南京西路 1266 号恒隆广场写字楼 20F
规定工作时间:每周 40 小时工作,每天上午 8:30 ~ 下午 5:30(含 1 小时午休)

固定员工

美工
新进美工 1900 元人民币(税后)
美工目前平均月工资: 3500 元人民币(税后)

程序
新进程序员 2000 元人民币(税后)
资深程序员平均月工资: 4300 元人民币(税后)

企画
新进企画 1900 元人民币(税后)
资深企画目前平均月工资:3500 元人民币(税后)
杭州分公司目前平均月工资: 1500 元人民币(税后)

临时工
暂无;

福利待遇
工作满一年后,员工可享受 7 天带薪休假,以后每年累加,封顶为 14 天;
员工每个工作日补贴午餐费 10 元;
公司代缴四金;
公司有特设的休息室,可供加班员工睡觉休息;

培训机会
员工有机会被选派至日本东星(京都市)研修半年或工作 1 年(需签服务协议,研修签订 3 年合同、工作签订 4 年合同);
优秀员工有赴日本参与大型项目制作的机会;
优秀员工有观摩 TGS 展的机会;



加班补贴
无加班费,按照实际加班时间折换休假;

奖金或双薪
员工的每月实际收入由纯工资和点数工资两部分构成。点数工资的基数由纯工资除以 100 得到,每月部门主管会根据员工的具体表现决定该员工该月可获得的点数,最高不超过 100 点。
每年有两次发双薪机会;

加薪机会
每年根据考评加薪,最多基本工资增加 200 元人民币;

附录三 美国游戏开发者薪水标准大揭密

看了前文国内独资游戏公司的薪资福利比较,很多人可能会觉得总体上国内的游戏开发者地位太低、待遇也比较差。事实上,游戏开发行业并不是如人们想象中那么收益丰厚。与一流 IT 企业相比,游戏开发者整体上还有较大的差距。

美国各地游戏从业人员平均年薪(含各部门)

加州:78848 美元
德州:73695 美元
西部:77347 美元
中西部:61263 美元
东部:67849 美元
南部:66065 美元

这些数据表明,美国游戏从业人员的平均收入,在全美 IT 行业中基本上处于中等略为偏下的水平。比较有趣的是,新近公司的员工与高资历的员工(6 年以上经验)的平均工资,要高于中等资历的员工(2~5 年)。可见游戏行业为了吸引优秀的人才,入门的起薪正在逐年提高,同时具有丰富经验的开发者也应为其资历而获得了相当不错的薪水。但作为游戏制作中坚力量的中等资历员工由此而成为了受压迫最深的对象,这也是所谓"高级民工"感觉的由来吧?

从美元的绝对值来看,美国的游戏开发者的年薪显然比中国的同行高的多。但是从纵向来比较,相对于其他行业的收入,有的部门甚至没有到中产阶级的水平。不要忘了,以上的数值都是税前的。缴税之后,再考虑到生活支出费用和购买力等等因素,他们的真正生活水平未必比得上我们国内某些游戏公司的同行呢!

事实也正是如此。这次记者还采访了几位以前在国内独资游戏公司工作、后移民北美的程序员。基本上,他们在北美最后的实际收入,比起在国内来大约提高了 80%左右,但是生活费用的支出(包括住房、出行、饮食等)却也同时增长了 50%以上,核算下来真正的提高相当有限。当然,与能够学习到国外最先进的技术、能有机会参与最优秀游戏开发相比,经济上的多寡并不能代表一切。

美国、欧洲、日本、中国
——游戏人谈游戏人，我们到底差多远

批评四人组是给业界人说话的一个地方。

参与本期漫谈的四位：Mushroom、Kirbyx、Cloudx 和 Ash，分别来自东星（上海）软件有限公司和上海育碧电脑软件有限公司。他们的职位基本差不多，都是 Planner 或者 Game Designer，是游戏开发中最早参与项目、同时又与其他部门交流最多的员工。

东星和育碧，代表了欧、日两种截然不同的游戏开发风格与开发方向。作为身在其中的中方员工，在充分了解了国外游戏制作特点的情况下，对中国游戏开发又有怎样的见解呢？

记者： 很高兴把大家请到这里来。今天是批评四人组第一次开张，别的不想多说，只是希望大家畅所欲言-我知道你们平时都是项目里最能说的，所以尽量把想说的、能说的都讲出来，不要有什么顾虑，我们绝不会秋后算账（笑）。

各位都在业界里滚打多年了，应该说，你们是国内游戏开发者中与国外前沿接触最近、对国外游戏开发状况了解最深的一批人。这次想请各位尽情发挥的主题，就是让你们来随便谈谈游戏制作人、谈谈欧美、日本为什么做出优秀游戏的原因，谈谈与之相比中国游戏制作人的差距究竟在哪里，到底应该吸取那些有点，往什么方向发展？

从最熟悉的文档工作开始说起

Ash： 照我个人的经验，法国人做项目是比较混乱的。他们的企画书、设计文档等东西都很不规范，一般是先有游戏、先有想法，等到游戏做了差不多了再去写文档，这样就会产生许多问题……

记者： **这个时候要文档好像作用不大了吧？**

Ash： 嗯。在实际设计时，每个人自己想好游戏的框架，然后大家一起讨论游戏的具体内容。当然这讨论一般也是没什么结果的，反正讨论完了个人就自己去做，做完之后回过头来一看发现不对，就接着再去改。也就是说没有一个统一的结果。等到做了五六次之后，大家成形了，合在一起看看觉得不错，这样就出来一个游戏。

我印象比较深的就是他们曾经有一个 level，在 3 个月里改了 15 次，每次改出来的还都不一样。这就很明显。这个 level 根本不是他们事先想好的，是做到哪里算哪里的。

记者： **那他怎么保证这个 Level 的平衡之类的东西？难道就是做的时候慢慢调？**

Ash： 是啊，他们就是做的时候慢慢调。这样造成的结果是返工量非常大。法国分部做 Level 就是这样子的：比如雷曼 3 这个游戏本来有 80 多关，现在只有 40 多关，主要原因就是因为时间不够被砍掉。先不说这剩下的 40 多关里有一些他们自己也感觉不行。我觉得一个游戏如果事先筹划做的好，该是几关就是几关，并和故事联系起来，不可能删成这样。现在的做法是先做完 level 再编一个故事往上面套，我一直对这种做法感到很奇怪。

如果日本人来做这种东西，肯定就是先开会，把所有东西都确定下来然后再去分头做。比如高桥兄弟做黄金太阳的时候，就是关起门来开会，开了 3 个月，一直开到把到这个地方升到第几级、到那个地方怪物给你哪些东西，等等设定全部都定死，然后让大家一致通过后再开始正式制作。

法国人就肯定不是这样了，他们一会觉得这个放这里好、那个放那里好，当然这样放到后面也能成一个东西。不过这就是民工和技术工的区别，我一直认为国外的大多数都是民工……

记者： **不过给人的感觉好像日本的游戏开发者才都是民工？**

Mushroom： 日本……怎么说呢……也要看的，每个公司都不一样的。如果你碰到任天堂的话，这个返工量是大家都不能忍受的：他们会在一个游戏都出来了、就差 Title 这种东西没完成的情况下，试玩不行全部推倒重做。从系统分析开始重新开始做。

Cloudx： 但至少他们在做系统分析的时候是写得很周密的吧？而且基本上每一个等级什么的在事先都已经确定了。

Mushroom： 其实任天堂做游戏是很烧钱的，一个游戏做三四遍的事情常有。当然别的公司就不行，这也要看公司的，每个公司的钱不一样嘛！

日本、欧美对引擎和编辑器态度大相径庭

Ash： 我觉得还有一个大区别就是国外大公司的编辑器开发都比较完善。比如说 Unreal Editor，里面所有该有的东西都会有，就算做一个全新的游戏都可以。而日本的编辑器方面就差了很多，基本上都是死写的，给我印象最深的就是鬼武者 2 这个东西，比如说他的 converter，它图片 converter 是直接把图片转成二进制，然后直接把二进制贴到代码里面去的。

Mushroom：对，特别是以前做那种 16 位、8 位主机游戏的时候。主要是那些 2D 的东西，除了那种最最底层的东西（那个时候底层的概念很小），所有的东西都是自己从头开始，一个一个自己搭的。一个游戏做完之后，引擎扔掉、数据扔掉、所有东西都扔掉，然后重新开始做。哪怕下一个游戏是完全一模一样的，日本人的习惯是：重写。

记者：也就是说那个时候他们没有引擎这个概念？

Mushroom：对，完全没有引擎这个概念。没有一个游戏的某一部分可以留用到一下个，他们认为每一个游戏都应该是不一样的。他们就是为了这一个游戏而重新做一个东西。

Cloudx：我就觉得法国人、所有的欧美人在这方面就非常重视，引擎的复用率非常高。比如说我们以前做 PS 游戏的时候，一个雷曼的引擎至少用了 5 遍，从最早的雷曼 2、Jungle Book 等等，甚至于后来这个架构还沿用到了 PS2 上，有两三个项目就是从这个引擎的基础上发展而来的。这样的引擎一开始可能写起来会比较费劲，但到后面就会比较省事。这样开发成本就会比较低、互相移植也会比较方便。

记者：但是这样是不是一个东西就做不精细？做不到最好？比如说真女神里可以合成怪物，一共有 600 种可能性（打比方），这 600 种怪物如果是日本人的话，就一定是一个一个死写写出来的，他不会去写一段代码让引擎自动生成出来。但是我相信法国人或者中国人做的话，就会想办法去写代码，让引擎自动来解决这个问题。


批评四人组 1

Ash：我觉得可能欧美的这种做法更符合大规模产业化生产的格局，游戏引擎的重复利用率高，大大提高了它的效率，为什么北美市场、甚至连欧洲市场现在都比日本市场大？开发商的做法也有很大关系的。

我觉得欧美现在这种开发制度要比日本好些，特别是北美市场，本来只是那些喜欢游戏的人去做游戏，但现在有更多的商业人士参与，把许多新的管理理念都带了进来。整个效率完全提高了。美国人做项目的效率是相当可怕的，所有的计划都排得相当清楚，日本现在的开发方法略微有点落后了。

Mushroom：唔，其实这也就是在以前，现在的话……日本大概只有做 GBA 游戏时、或者象开发斑鸠的 Treasure 这种公司还会这么干。一般的大公司，从 PS 开始，游戏都是越出越快，所以现在日本公司也重复利用资源了。

一些从 PS 搬到 PS2 上去的大项目，整个构架全部照搬：我不管你什么叫做 VU，我就用 CPU 死算，现在没有时间、一切以后再说。做一个游戏有时就是 Design 的数据改一改、分辨率改一改，一个东西就出来了，内部的东西是完全不改的。比如 Rage Racer V 就是这样的，根本不给你时间重做，扔出来就结束了，完全就是从 R4 上改过来的。

Cloudx：这就有点像法国人和欧美人在一个主机后期的做法了。

Mushroom：不过呢，现在日本人对于两个感觉起来不太一样的游戏。比如说，在我看来，RPG 的底层和 RAC 的底层差不了太多，3D 方面肯定是差不多的。日本人还是习惯于为了这个游戏重新做一个。只要感觉不一样，他们就会全部重新做。日本人的仕样（编者：指设计文档）你仔细看就会发现了，他们从头到底都是一些特殊化的东西，你不可能用几个数值的调整来达到这个效果的。比如说两个怪物，他们根本不是一个血多、一个血少这么简单，而是从根本上就完全不一样、逻辑上就有本质的区别。所以不得不重写。

东西方对游戏性完全不同的理解

Cloudx：欧美人好像 Follow Concept 的事情也很多。比如说出了一个星际，市面上就会有若干个非常象星际的东西出来。

Ash：这个也是要看的，我觉得很多厂商都会这样干，毕竟是为了赚钱么，只要是来钱的东西都会去 follow 的。日本厂商也是这样的。

Kirbx：我觉得日本人在最底层的观念上与欧美人相差比较大。

Ash：在这个方面，我感到美国人比较擅长做大气的东西，比如说 GTA3，这个东西要让日本人来做就有点难度了。

记者：日本人做出来的话就是“莎木”了。

Mushroom：GTA3 么……这个游戏的基本概念就是，给你一个城市，给你一个人，你想在里面干什么都行。这就是它本身的想法。那么日本人就会说，这个游戏有什么好玩的？这个游戏有什么可做的？没有 GamePlay 的啊！

Ash：最主要我觉得日本人，第一看人设、第二看世界观设定、第三看故事，然后再想怎么样才能好玩。

Mushroom：日本人提出的概念是，你得让我觉得这个游戏怎么好玩。你的企画书应该写出来让我一看就觉得这个游戏是很好玩的，这样就会做下去。你现在给我一个很大的城市，然后说随便你在里面干什么都行，他们就会觉得这个游戏一点都不好玩：你要过马路的话难道不会自己去真实的城市里过马路吗？日本人的游戏企画要从细节里、主要是从敌人身上来体现的。在企画书里你必须要写得很清楚：有这样一些敌人、敌人的打法是这样的，然后你必须要这样打、那样

打才能消灭他们，这样就让上级看懂出这个游戏、知道这个游戏是好玩的。

Cloudx：欧美厂商的企画书拿出来的话恐怕和这个是截然不同的。


批评四人组 2

Mushroom：日本人是不会接受那种欧美风格企画书的。

Ash：我觉得日本人比较注重角色特点，一个角色必须要体现出别人没有的特点。比如说 Splinter Cell 的主角，Capcom 的评价就是这是个中年大叔，没有任何特点，同时觉得 Tom Clancy、Splinter Cell 这些名称和这个游戏一点也没有关系，就不象 Metal Gear、Final Fantasy 这种名字，是听上去就很爽的那种。

Cloudx：欧美的企画书拿出来，一般一开始看到的就是"本游戏中有哪些值得炫耀的技术特征"，比如 Bump Mapping 啊、Pixel Shading 啊之类的东西。有可能是翻遍了整个企画书，找不到一段关于对 Key Game Play 的描述：就是说这游戏怎么玩的部分没有。

Ash：我觉得欧美人主要还是程序员在做游戏设计，比说西德梅尔、约翰康马克这类人。像文明这个游戏，一看就知道是程序员做出来的，游戏设计师是作不出这种东西的，肯定做不出来。

Mushroom：靠数据调整是他们的目标，所以这种游戏很适合他们。对程序员来说，数字调整得不好就是垃圾、调整得好就是精品。

Ash：还有一个例子是 The SIMS 和 Sim City，我虽然不知道实际情况，但看起来也一定是程序员做的设计，普通游戏设计师没有这种想法。我觉得日本可能美工作设计的比较多，好像除了 Sega 之外日本很少有程序员做设计师的。

Mushroom：可日本人会问，这种游戏有什么好玩的？

日本人看企画书第一件事就是看游戏种类。这是欧美企画书基本不说的。我也看过欧美的企画书，看了一遍没看懂，不得不看第二遍，慢慢来才可以从小地方一点点总结出来所表述的游戏原来是这样的；第二点就是看 Sales Point，你这个游戏为什么能卖掉；第三个部分就是遊び方，也就是这个游戏怎么玩的，企画书里就必须要把操作什么的都写进去。

Ash：欧美人对操作要求不高，不过对 Sale Point 也是比较看重的，因为游戏毕竟要卖钱么。这个游戏到底怎么卖，企画书里要写得很清楚，比如说很强的 License 背景、很酷的人物设定之类，这都要写清楚。他关心的还有这个游戏要几个月开发出来、有什么特点。

就是别的游戏没有的特点，包括技术特点什么的。但是这个游戏怎么玩、怎么操作、怎么去按键，它就一点也不关心这种东西了。不写都可以。

Mushroom：日本人就绝对不允许有这种企画书。比如铃木裕读的游戏企画书，读的时候，kick 是 A 键、punch 是 B 键，这种东西企画书都规定死了，否则日本人想象不出这个游戏怎么玩的，而一旦想象不出这个游戏怎么玩，它就不可能去开发这个东西。

如果你和上级说 Bump Mapping，他就会问你 Bump Mapping 是什么东西？你说 Polygon 可能他还懂，但是你写得稍微专业一点他就会说你不要写这种东西，我不懂的，你得告诉我这个游戏怎么玩，看上去大概是什么样子的。告诉我一个画面、一个 Camera、这个人大概有多大，然后旁边的场景看上去大概什么样子的，玩法、大致的路线，先把想象中游戏的大致样子说清楚：比如说你出来，遇到一个敌人，拿着什么东西，前几分钟的游戏系统大致是什么样子的……这就是日本人最基本的做法。离开这种东西，日本人就没法做游戏了。

Kirbx：给人的感觉，日本的游戏设计比较像面对 Player 的，欧美人……

Ash：欧美人的东西就是面向 Programmer 的。他们的东西不是给外人看的，都是给自己老大看的。写的都是给业内人看的东西。

Cloudx：不过哪怕到了成品也是这样的。欧美人的游戏，拿到手一看，往往会说，好漂亮的场景啊、好漂亮的光影效果啊之类的话，不过常常是打了半小时之后就会想把它掰成两半。而日本的游戏往往给人的感觉上手怎么那么丑陋－比如说一个典型的例子就是 DQ7，DQ7 给人的感觉是上手实在太丑陋了，不过打了两、三个小时之后你就会兴趣盎然，一直玩下去了。

记者：这也不一定吧？

Cloudx：不过欧美这样的公司是占了很大一部分。

Mushroom：比如任天堂，你看看 Mario Club 就知道了，日本的评审方法：Graphic 10%、Sound 10%：你要那么多技术干什么？Game Play、Playability 倒是占了 40%，而这种东西都是靠写仕样的人一句句写出来的东西。日本的游戏都是靠这种东西出来的。

Ash：所以说任天堂的这种做法，虽然现在看起来有点落后，但对整个游戏市场的控制还是很好的，至少它注重 Game Play。现在的游戏大多数都是往画面上跑，如果是赛车游戏，你往画面上跑那是没错的，其他的游戏应该更注重一些乐趣、好玩那部分的东西。

Mushroom：任天堂的这套东西，也不能说完全被淘汰了。日本人因为手里捏着钱的都是老大，而这些老大是什么都不懂的，他只知道怎么经营公

司，象外贸毕业的人来管一个游戏公司，你不可能对他说我这个技术很好的，他也不可能觉得这个东西好玩。所以仕样就一定要写得很清楚、很通俗。

不过现在日本美工出身的人写仕样太多确实是个问题。

Ash： 问题是现在的游戏市场不象以前那样4、5年才做一个项目，这已经不大可能了。除了微软、任天堂这种公司能够承担，其他的都是短平快的项目。所以，可能这种仕样风格会越来越被淘汰。

中国游戏和游戏开发到底出了什么问题

记者： **反过来我们还是要说一说中国的，中国目前最先进的游戏开发者的一些想法，与日本、法国还有其他国家的游戏开发者的一些想法之间的异同，还有一些国内PC游戏的具体情况。**

Ash： 我觉得毕竟我们是做电视游戏的，与国内现有的游戏制作组差别还是比较大的。我接触过一些国内的PC游戏制作组，他们的构想要么是三国、要么是武侠，这是一件很麻烦的事情。

Mushroom： 这其实是日本人养坏的东西：日本人很注重题材。但是日本人可以接受很多种不同的题材，中国人却不行。中国人动画片没有基础、电影没有基础，弄到后来只有武侠有基础，他们没有别的东西。西游记、三国、红楼梦，去掉这些之后，就只有武侠了。这个也是目前存在的一个问题。

Cloudx： 就算是注重题材，但也作不到精髓。武侠只是一个外壳，而内部往往就是一个日本的三流RPG。


批评四人组3

记者： **上次和上海软星的设计总监一起吃饭的时候我也问过他这个问题，为什么大宇总是致力于武侠的RPG，他的感觉就是武侠是可以做成中国的AD&D的，所以很有潜力可挖。**

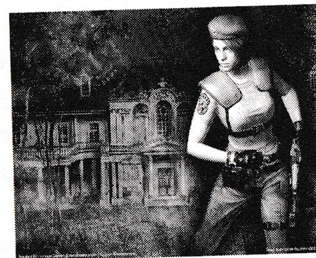
Cloudx： 其实以前大宇像阿猫阿狗这种东西也做了不少。

记者： **主力还是武侠。**

Mushroom： 准确的说，武侠已经被这个市场接受了，它不必要冒着风险去做其他的。

Ash： 我觉得可能这个和中国的文化背景也有很大关系。比如韩国已经开放了很多年，经济水平也到了一定的程度，他们就哈美比较多，中国现在只是刚刚开始，所以哈韩、哈日比较流行。接纳其他的文化还需要一段时间。等到再过十年就不一样了，就能接纳其他的一些东西了。

Cloudx： 不过像AD&D这种东西，始终不能被中国文化所接受也是完全有可能的。



Ash： 这个不一定吧？

Kirbx： 你看指环王在中国放就绝对可能是……

Cloudx： 指环王如果卖音乐、音效、特技那种东西的话还是能够卖得不错的。

记者： **我觉得绝大多数中国人会觉得很拖沓。**

Ash： 但我觉得随着中国经济的发展，与美国的文化互相渗透多了，人们对其他文化的接受力的改变是迟早的事情。

Mushroom： AD&D这种东西要等人改变来接受恐怕还是会太慢。其实现在很清楚，做电影是看特技，做游戏是看特效。只要让玩家看一眼就感觉不错，能让他买回去，剩下的就等他自己慢慢体会了。他体会不出来，别人也能体会出来。

记者： **不过国内的游戏好像根本就没什么特效？**

Mushroom： 这种东西需要扔钱、扔时间，还有技术。

记者： **现在是没有人愿意在国内扔钱。**

Ash： 中国……你看，大话西游八个月做出来，纯粹就是为了赚钱。不过这个也没办法，中国的游戏是纯粹为了市场而生的，它是彻头彻尾的商业东西，没有一点感情因素在里面。

Mushroom： 所以日本人会说中国人的游戏制作是完全的资本主义……

记者： **对，就是那个教授，中村章宪说的。**

Mushroom： 这实在是让中国人感到很郁闷的一件事啊……不过确实，一个程序员毕业，你做游戏也好，做IT也好，不都能拿工资么？他有什么理由非得做游戏呢？

记者： **这是一个很现实的问题，我不知道在各位的公司里是怎么样的，不过我知道有很多游戏公司的程序员，他们并不喜欢游戏，并不是把游戏程序设计当成一种兴趣来做，其实只是为了钱。不管你要他做什么，反正给多少钱，做多少的事情-而且这个标准是他定的。**

Ash： 其实我觉得国外可能也有些人是这样的，不过最主要是国外已经成为一种产业，他们的职业素质比较好，有敬业精神……

记者： **这是比较奇怪的，中国那些程序员如果你真的和他们谈谈，他们也不象不玩游戏的人……**

Mushroom： 他们做游戏和玩游戏是完全不一样的。日本也有不玩游戏的程序员，但是可以为了这个游戏公司拼命的干，总有一天可以干出点成绩-至少知识可以丰富一些，经验也可以丰富起来，可以懂得怎么去管理了……

记者： **我有点疑惑的是，日本人为什么就能为了公司去拼命的干呢？他到**

底是为了什么？可能现在的钱也不多，条件也不好，做个十年二十年也未必能做到部长什么的，那么他的目的是什么？我觉得这个就是和中国的游戏开发者最大的区别。中国某些游戏开发者的态度，举个例子来说，今年加工资，你才加我 500 块，我就觉得太少，我就要跳槽，要么你给我一千两千，而且每年都得加，不加我就跳槽……

Mushroom：日本签合同的方式不一样。它基本上有三种，第一种就是打工的，你可以随时随地来、随时随地走；第二种是契约社员，就是合同一年或者两年一签，这个和中国是一样的；第三种是终生合约，这也是日本人最重视、最重要的一个合约。签了之后员工就一辈子在公司干了，当然这也不是说你绝对不能跳槽或者公司绝对不能开除你，但是这意味着基本上你这一生就在我们公司干了。日本人的习惯是年轻的时候很疯狂，但是到了要结婚、成家的时候，就希望有比较牢靠的保障。所以他们就会这样想，我为你这个公司干，不管你干什么，反正我拼命的干，公司就会给我一切保障和福利。

Ash：这可能也是一种文化差异。

Mushroom：现在日本的契约社员也越来越多了，比如做 Sound 的就是，他们做完音乐可能就去开个人演唱会，这样的情况也越来越多了。不过大多数人现在还是以终生合约为主。

记者：那么在国内如果要象日本那样无偿加班啊、工作啊，是不是经常会行不通呢？东星是怎么解决这个问题的？怎么到最后能让员工去自觉地加班？

Ash：这个可能也和公司的规定有关吧，如果公司一开始就说加班是没有加班费的话，到后来员工可能也会自觉地去做；如果一开始就加班费，以后再调整政策，员工可能就不愿意了。我觉得可能东星一开始就说过了，加班是合理的，你肯定要加班的，那么员工可能也就没什么话可说了。

Mushroom：不，东星也是原来有加班费，现在取消了。



记者：那么这对东星的跳槽率会有很大影响吧？

Mushroom：东星的跳槽率大家都是知道的……（大笑）

记者：可是你也做了四年了？

Mushroom：这个和公司做什么东西有关了。

Ash：问题是 Mushroom 在东星里可以做游戏，这是他最喜欢的事情。所以这就不一样，有些人不喜欢游戏，只不过是想谋生，那么就会去找更轻松、报酬更多的工作了。

Kirbx：反正在哪里写代码都是写么。

游戏制作者的真实地位到底在哪里

记者：那么是不是也可以这么说，中国的游戏制作者，还处在一个谋生的阶段？

Ash：是这样，确实是这样。不然怎么会有这么多员工移民呢？

记者：那么这个是不是和我们的传统教育方法有所矛盾呢？以程序员为例，因为中国的理念是你要成为一个好的程序员，就要名牌大学毕业的，名牌大学毕业的肯定是平时读书好的，而读书好的平时肯定不怎么玩的，从而就造成这些程序员的能力是很强，却不是很适合做游戏这个行业？

Mushroom：我的经验是，并不见得读书好的到后来在游戏公司里能做得好。像日本游戏公司的程序员，什么中专毕业的、甚至中专被退学的都有……



肖辰

Ash：最明显的是中裕司，中裕司连大学文凭都没有，是短大毕业的，18 岁到 Namco，Namco 不要他，然后退到 Sega 来，但是后来却成为了著名的制作人。

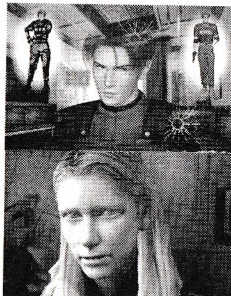
记者：为什么日本招的游戏制作者都不是高学历的呢？

Mushroom：因为日本基本上高学历的都被大公司挖走了，大公司就是指像东芝、本田这种公司，游戏这种东西在日本就是二流公司，SCEI 这种就是二流公司。

Ash：当时我听过一个故事比较有趣的，就是稻船敬二和小岛秀夫，小岛秀夫以前还在做 FC 版 Metal Gear 的时候，参加一个朋友的婚礼，婚礼上有人说"喏，这个人就是作游戏的。"，一副很看不起的样子，小岛秀夫当时就想上去揍他；稻船敬二做 Rockman 的时候，他每次出门院子里的孩子们都会叫洛克人来啦洛克人来啦，他觉得很丢脸，总是蒙着头出去的。做游戏在日本看来还是比较丢脸的。

Mushroom：其实这个你从游戏公司的股价上也能看出来。大公司股价很平稳的：一万、二万，除了任天堂之外，还有哪个游戏公司的股价是一万、二万的？都是一千、二千。哪怕是在日本游戏的黄金时代、随便出个垃圾游戏都能卖几十万的黄金时代，游戏公司都是很小的，因为这种公司的销售额不够，不会有什么大气候的，万一有个大风大浪就完蛋了。所以日本这种大学校、比如东大毕业的，谁会去做游戏？

Ash：还是有几个的，但是不多。



记者: **铃木裕都不是什么名牌大学毕业的。**

Ash: 宫本茂也不是。

Mushroom: 宫本茂那时是找不到工作，他是学工业外形设计的。

记者: **那是不是这种客观情况造成了他们对游戏有兴趣，所以去做了？中国现在好像给人的感觉游戏业成为一种黄金产业了？**

Kirbx: 整个社会还不承认这是黄金产业的。

记者: **不过从业人员心里的想法就不一样了。**

Ash: 欧美的观念已经转变了，GameDesigner 给人的感觉就是很酷。

记者: **但是对他们来说也并不是什么黄金产业。**

Ash: 我觉得日本人可能还是对游戏有点自己的想法，但是欧美已经完全的产业化。

Kirbyx: 如果从工资的角度来看，无论是在欧美、日本还是中国，游戏公司程序员的工资与 IT 行业程序员的工资是完全不同的。这也显示了他们的实际地位。

Mushroom: 美国游戏公司的招聘广告中肯定会有这么一条：你是一个狂热的游戏爱好者。比如说做 NGC 星球大战的 Factor 5，那个时候招 Game Designer，招聘条件中有一条就是每天打 16 小时的游戏。其他例如文凭之类的东西全都不用。但日本的公司就不同，几乎没有什么游戏公司要求你会打游戏，喜欢打游戏的可能会第一个就被开除掉：因为你要干活，哪里来的时间给你打游戏？

Kirbyx: 包括任天堂的程序员都是这样的。

Ash: Blizzard 招聘员工的时候首先问你精通哪个游戏，比如你说是街霸，他就会让你等等，然后找一个很懂街霸的人过来和你聊聊，很快就会知道你是不是真的很精通街霸。他招人就是这样的。

Mushroom: 要是 Blizzard 来招我就好了，随便他们问什么游戏都行。

为什么我们做不出别人能做到的东西

记者: **不管中国适用哪种，我个人感觉，好像中国喜欢游戏的人都在做 Game Design？**

Ash: 对。

Mushroom: 他们希望去做 Game Designer，因为打游戏的人，往往对游戏有很多自己的想法，而 Game Designer 是所有游戏开发人员中最能做出自己想要东西的职位。

记者: **那么从另外一个角度来看，是不是可以说其他的职位里喜欢游戏的去做的少了，因为自己兴趣而去做的少了？那么经常造成的问题是遇到问题就算了，就不去研究该怎么做了。**

Ash: 我觉得……其他职位的话，比如程序员，正常来看，喜欢游戏的应该不会很多。他每天都要学新东西、看新东西，哪里有时间来打游戏？如果你自己是程序员你一定能理解我说的。

Mushroom: 现在的游戏业已经开始技术主导了，不像以前以 2D 为主的时代了。那时最漂亮的画面是 Square 做出来的，只是靠 L 中断来做出这些特效，说穿了一点也不复杂，那已经是当时最高等的技术了。现在不一样了，做一个游戏有数不清的高技术东西在里面。

Ash: 比如像 Pixel Shading 这种技术都开始在游戏中使用了……

记者: **我采访过一些制作国内项目的游戏开发者，感觉有很多时候都是“不愿做”，他们觉得这东西做不出、解决不了，就死活不做了，就算了，而且还会告诉你说这样的东西已经不错了。这个好像是个蛮普遍的情况？**

Ash: 这个问题…… 应该说还是存在的。比如说 PS2 的游戏开发，因为都会要求程序员自己去写一套东西，所以中国大概有不少程序员都不会喜欢的…… 那么遇到问题不想解决的情况，应该也是有的。如果换成日本人的话，就不会那么多话了，只要要求我做，我就会去做。

Mushroom: 他可能写的不是很好，但他一定肯写。



Ash: 比较下来看的，中国的不少游戏开发者都显得有点懒。

记者: **是因为日本人喜欢写代码么？**

Mushroom: 这不是什么喜欢不喜欢的事，因为他感觉这是因为你公司信任我、相信我，才会把这件事交给我来做。上面人对下面的员工就是这样的：我知道你可能能力不够，有些东西做不到很好，但是只要你努力的去写，我就会相信你、提拔你。

Ash: 法国程序员也是这样的。你让他做 Xbox 的东西他当然很开心，但是你让他去写 PS2 的代码他也不会不乐意。他不会觉得这个东西很烦、不愿意做什么的。

Cloudx: 那么如果让中国的游戏开发者去做星际、做帝国、做 FPS 或者其他的最出名的游戏类型，他们可能就没有这些问题了吧？他们就会高高兴兴地去做了吧？

记者: **这个也不一定吧？我听说上海 Ubi 曾经取消的一个原创 FPS 项目，从游戏设计师到程序员到美工都是很喜欢 FPS 的人，对吧？**

Ash: 对。都是公司最强的。

记者: **但为什么这个项目还是被取消了呢？**

Mushroom: 关键是做游戏和打游戏还是有很大区别。比如说游戏中有一个瓶

子，你一枪把它打碎，感觉很爽。可你真的去设计、去写、去画的时候就会感觉到又累又烦，就会不想做了。

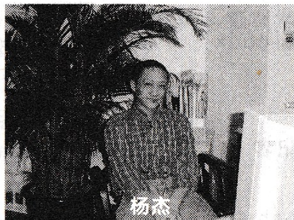
Ash：做特效确实对程序员来说比较费时费力。所以很多时候，程序员都不愿意去专门写，比如说要一个烟雾的特效，一般就是搞一个粒子系统，给你几个参数让你自己去调一下，自己解决。但是这种东西不可能解决所有的东西，好的特效不可能是这么调出来的。所以等到游戏成品出来，大家就可以看到同样是特效，差距就非常明显了。

Mushroom：唔，日本和美国在粒子系统制作方面的差别确实是很大。日本是先交给美工去做，等到美工把最终的成品做出来了，程序员再参照最终的成品，用工具一个个、一点点调到美工需要的效果。由于基本上的工作都是美工做的，而美工对美感有着自己专业的追求，所以出来的效果当然就很不错了。不过因为追求好看，程序那边就会很复杂。这个时候是由不得程序员说不做的，只要仕样上有这个游戏，程序员就无论如何也要做出来。日本游戏里的特效全部都是这么做出来的。

记者：我问一个问题，比如说这个游戏里我要这么一个喷火的特效，程序员说做不了，真的要做，得给半年的时间慢慢试出来。而实际上你只有两个月的时间，这时该怎么办？我知道很多国内的游戏开发室往往就是在这方面卡壳了，妥协了。

Mushroom：第一，在 Square 的话，如果程序员对做企画的人说“我做不了”，那没什么好说的，就是开除。这是 Square 的风格，他就会直接对你说你被炒了鱿鱼了；第二，如果真的做不出来，Square 的美工强，他会说我给你做模型、做 Animation、做顶点字，让程序员在里面放，这总行了吧？第三，日本游戏开发人员里有一些是组长，他们平时不写程序、不画图，只是管理。一旦企画这边提出了一些难度比较高的要求，他们就会和下属一起商量，商量出一个可以实现的办法来。如果下属不知道该怎么做，这些组长就会帮他们去想、教他们去做。如果不会调，只要你把东西做出来，他们会来帮你调。

记者：这就是很典型的例子了。

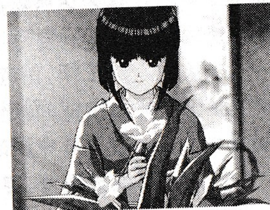

杨杰

Ash：世嘉也是这样的。当时做莎木的时候，有一个程序员是做图像引擎的，他就说这么多贴图，贴图空间太小，我实在放不下。铃木裕过来就拍拍他说，如果你两个星期的时间里不能找到方法把这些贴图放进去，你就不要在世嘉做了，因为世嘉的程序员是没有“做不到”这种事的。当然这个程序员还是没法完成，这个时候身为 Director 冈安启司就过来帮助他，告诉他你应该怎么怎么做，最后就完成了。

记者：我觉得目前我们国内无论哪个公司大概都没有这样的人吧？现在好像所有的事情都得拜托给每个专职负责的人去完成，如果这个人说干不了，那么也就不会有其他人来帮助、监督他，结果就是他说干不了就干不了。美工啊、程序啊、企画啊，各方面都这么减一点，到后来的东西就是一塌糊涂了。

Ash：这个和体制有关系。在日本，企画就是 Game Planner，数量是相当多的，一个项目有 5、6 个 Planner 跟着，他们的工作就是天天开会、排计划，每个星期都把工作量、任务表全部算出来，也就是说你不可能做不到他们计划上的东西。中国的企画主要就是干民工活了，而不是 Plan，所以最后的结果也可想而知。

Mushroom：日本有很强的程序员、美工等等技术人员做后盾，这样做的意思就是保证只有企画写不出来的、没有他们做不出来的东西。如果设计的东西确实超过机能极限了，这些技术人员会帮助你把仕样做修改。



Cloudx：在中国，一个程序员如果能够成长到可以做这种 Director 的水平时，他很可能就不再做游戏了。他会去搞数据库这种更容易赚钱的东西。

记者：这还是因为他不喜欢吧？

Kirbyx：这就是因为他不喜欢游戏。

记者：这个原因是因为他现在还是在谋生吧？因为去不了微软之类的公司，所以才来做游戏了。心态上可能还有点觉得自己受委屈了，所以钱是第一位的，无论如何钱不能少了。

Ash：中国人的惯有思维是这样的，寒窗十年，读完大学，就觉得自己应该有权利得到一个高薪清闲的工作：上班最好是 8 点到 5 点，中间还得有时间休息，最好每天上 7 个小时班，一个月拿个 10K、12K 什么的。中国人确实有很多这样的想法。这个和中国的科举制度、升官发财的传统思想是联系在一起的。

Cloudx：恐怕就算到了微软或者 IBM，下一个目标就是出国了，也不是真正为了工作。游戏对他们来说只是一个阶梯和跳板，而不是自己喜欢干、想干的工作。

Ash：中国还是浮躁的人太多，真正有兴趣有精力去研究游戏的人，太少。很多做游戏的人只是对游戏有热爱，而不愿去挖掘、去研究游戏内在的东西。喜欢游戏和喜欢“做”游戏是完全不同的东西。

记者：给我的感觉，是中国的 Game Designer 是唯一真正愿意为了游戏而献身的游戏人，除了这批人……

Mushroom：其它地方稍微少一点，但也不能说完全没有。


于海鹏

Ash： 美工里也有，程序员里也有一点。但是这个比例相对来说就很小了。

Mushroom： 日本现在也有这个问题。没有技术力很强的人做支持，一些新手也跑得很快。

Cloudx： 很多技术高手都会考虑出国什么的，虽然可能出国还是进游戏公司。

记者： 那么在国外写代码和在国内写有区别么？

Ash： 钱是最大的区别。

记者： 也就是说游戏还是次要的，关键是环境。

Ash： 中国现在还是“民以食为天”，必须先要把自己养好了，才能去考虑其他的事情。中国还是太穷。

记者： 因为穷所以没有这个市场，因为穷所以这个产业也变了形。

Ash： 对。只有等中国变得很发达了，整个产业才可能走上正轨。中国人找工作，首选就是因为钱的关系，而国外跳槽，很多情况下都不是因为钱，而是因为兴趣。

记者： 所以说中国的 GD 很天真，有很多 GD 都不计较经济利益得失之类的事情，但是游戏是一种大规模合作的产业，对于没有经济利益得失的事情，不会有人和你一起去跳河的。在座的各位一开始可能就是这样的，也有很多 Game Designer 到现在也没认清这一点。

Mushroom： 有可能在我们公司是不太一样的，我们公司的人开始很有兴趣去做好的，但是到后来越来越不想做了，一个东西弄到我们写仕样的人都不想做了，结果可想而知。

Ash： 我觉得这个和公司体制有关系。做游戏本来大家热情很高，一开始讨论大家都很有兴趣，然后后面被几个人一搞……这种人我就不说了，哎……有些人根本就不懂，就只有一张嘴会说，但是和老板关系好，吹吹风说说这个应该这样做、应该那样做，结果搞得乱七八糟。这种人在欧美公司里也是很多的。

Mushroom： 不过我们公司随便哪个客户都是这样的……

Ash： 但是如果公司内部也是这样的话，往往做到后面，大家积极性都没有了。

Cloudx： 到最后就是变成你说什么我做什么，大家也就没有思想了，只是确认你要的东西。

Ash： 这样的话东西就变成：你不叫我做的东西我不会去做，你叫我做的东西我去做。你说什么我照办，就是这个样子了。

Mushroom： 在日本碰到过这样的情况，那个人，你和他一说话你就知道，他很想很想把这个东西做好的。日本的问题是他们有那么多强的程序员和强的美工，他们把企画给惯“坏”掉了。他什么都想做，有的时候目的性就不明确了。比如说宫本茂，他对游戏的要求只是要好玩，好玩这种东西只是对你一个人有要求，对别人没有要求的。包括 Square 也是这样的，比如说我一定要做出这个东西，这个东西的效果实在是太强了，然后因为美工强、程序员强，他们死做硬做一日本人有句话叫作“无理”，也就是没有道理我也要帮你做出来、做不出来我也要帮你做出来。这样他们到中国来以后，往往造成的情况就是写的东西不清楚，日本人看了这种仕样以后的态度就是我帮你把这个东西做出来，中国人的态度就是“你去死啊，这种东西你也好意思写出来的？”有时候连我都是这样说话的：我一看这个东西，马上就愣住了一这个东西怎么做啊？然后他说，这个东西怎么做，要去问程序员的。

Ash： 我以前也是想什么都要做，不过后来也是这样的，比如说有人提议这关这样做吧，我会说“你去死吧，你来做啊？ Camera 你来写？你告诉我怎么做，你做得出我就给你做，你做不出我就不做。”我到现在也是有这样的态度了。

记者： 真是很感谢你们勇于自我批评，这应该很典型地代表了国内游戏开发者的心态啊！那为什么会这样呢？是不是因为挫折太多呢？

Cloudx： 或许应该这么说，可能无论是法国人还是日本人，他们对开发资金方面的要求不是很高，有比较充足的资金做后盾，这样不管花多少时间，最后的效果总能调整到我满意的地步。那么只要花时间和精力去做就行了。

Ash： 我觉得这就是作原创和做加工活的区别。比如做外包的话，你给我三个月，我确实做不出。一个月的时间要我调，我怎么调啊？

Mushroom： 日本人有一点，因为他们小公司很多，这种小公司是只要生意不要命的，有些东西利润不大，连我们东星都肯定做不出来，他们还是会去接的。



Ash： 我觉得 Level 5 就肯定是这样的。那个东西，我看没一百个人根本做不出来，但是我看看他的 Staff 才三十几个人，这就是他的本事了。

Mushroom： 日本人是这样的，只要是大的项目，我死也要帮你做出来。这就是日本人狠的地方。

记者： 那么法国人呢？也是这样吗？

Ash： 法国人就是堆人上去，雷曼 3 到后来堆到 100 来号人，到后来程序员有三

十几个,全部都在写特效。

Cloudx: 就像育碧做的 Splinter Cell PS2 版,你要三个月出可以,我们加人上去,拼命加人。当然加班也是很厉害,不过总之本来就一定要加班的。

Ash: 就是说到后来做游戏、从国外来说,就是在比谁的钱多。你堆人、我堆钱,到时间就把东西做出来。但是中国不一样,没钱堆人。同时也没有人。你只能这么来做。



Cloudx: 所以在中国到最后只能让企画想想办法,看看能不能折衷。

Mushroom: 我们现在是这样的,比如日本人提出想法,我会先看看能做吗?如果我看下来觉得能做,我就会去和程序、美工商量,大家想想办法,如果他们说不能做。我也不管实际上我自己感到能做不能做,反正只要程序美工说不能做了,我就去和日本人说不能做。如果日本方面一定想做,要么改仕样,要么就你们做好。

记者: 那岂不是造成国内的游戏开发者水平不能像日本那样有高速发展么?

Ash: 自己没有自己的东西,怎么说都还是没戏。

记者: 也就是说因为没有原创所以造成了目前这种情况?

Ash: 我觉得电视游戏方面中国根本就没有原创。

Mushroom: 关键是一个习惯的问题,比如我在中国做了那么多的时候,我一看,这个东西会很麻烦啊……但是日本人根本不会这么想的。我一想这个东西会麻烦我自己就退缩了,我退缩了,下面的人也就跟着退缩了。

Ash: 那时我做一个 PS 项目时,想做一个从来没有人做过的特效,比如说一个盒子站上去,它会亮一下,显示一个三维建模出来,空心的,程序员开始不肯做,然后大家劝了他两个多月才刚刚开始做,做完以后这个项目也取消了……后来做一个项目的 Concept 时也是这样的,还是在 2001 年的时候,就想做一个像 GTA3 那样的东西,什么东西都有,开车啊、动作啊、射击啊,什么都有,但是程序员第一个不干、AI 不干、美工不干,都说这个东西难做,做不了,后来说做的简单一点,有些东西可以简化,比如说高速版就是简单的滑雪加射击,但是希望保留雪山,这样感觉比较好,但是还是不行,回答是这个雪不行,不能做,我们不知道该怎么做,因为从来没做过。那么改成下雨、下雨天开着直升飞机去追,但是回答也是不行,不能做,因为雨啊水啊我们都不知道该怎么做。那这样的话我们还做什么啊?

Mushroom: 日本人遇到这种情况是这样的,他们会拿一本比如说 The Making Of MGS2 这种东西过来,然后放到特效的地方停住,然后告诉相关的人说,我要的就是这种东西,你就按照他的方法去做。

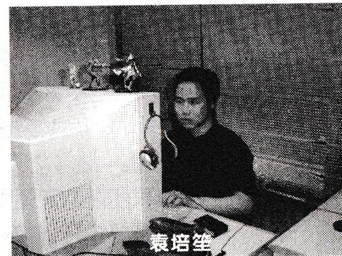
Ash: 我们也这样做的,但是他还是没法做。

Mushroom: 这种情况也有,遇到这种情况,企画会说你不要急,然后一个电话打到日本,然后日本的程序员给你洗脑子,告诉你这个东西应该怎么做,甚至连程序都给你写出来,再问你能做吗?那样当然就能做出来了。如果还是不能做,那你先做个大致的东西,然后把东西送来日本,我帮你把最后的效果做出来。最后就是没有什么东西是不能做的了。

记者: 那最后还是日本人在帮我们做啊?那么日本人他们自己怎么会做的?天生的?

Mushroom: 日本人就是拼命做。没做过的东西他们自己会去试,只要他能想出来大概是这样做的,有个大概的概念,就能最后做出来。那时上海遇到这种情况会一直说这种东西不可能做出来,直接说无理。但是日本人不会这样说的,他们会说我不太清楚,但是我会去做做看—这是指他觉得完全不可能的东西。而他也会真的去试,这样的结果就是到最后他很可能就试出来了。

Ash: 这也因为日本人本身肯加班,他会用自己的时间来做这种试验的。在中国,八小时工作制。你叫我加班我都不会加,准时回家,不用说自己主动去试了。


袁培堃

记者: 日本人这样自己做出来大概会很有成就感吧?中国人可能对成就感没什么兴趣?

Mushroom: 日本人不需要成就感。日本人需要的就是:我为公司做完了,我很守合同。在这种时候可能才会有一点成就感。

Ash: 关键还是公司,如果没有归宿感,大不了我今天就不做了,东家不做做西家,程序员反正到哪里都一样。

Mushroom: 对于那些肯定是完全没有实现可能的东西,日本人一般是到最后去做调整。你先做,按照仕样的要求去做,如果到后来实在不行了,才帮你把仕样改掉。如果改了来不及,公司会和客户去谈,这样也就是到后来做啊做啊总是能做出一个要求的东西来。

Ash: 我觉得日本这样也有一个问题,这样和欧美竞争的话,确实缺乏竞争力。因为现在已经完全实现大规模生产了,比如说 EA 就是这种模式,统一开发。这种模式已经显示出比日本传统方法有效率的地

方,否则 EA 不可能成为全球第一大发行商。

Mushroom: 但是像我们到最后喜欢的游戏，还是象 Blizzard 这种公司出的东西,因为他们肯花时间慢慢地做。

Ash: 问题是现在只有一个 Blizzard。你想想看，欧美厂商里连 Westwood 都变成现在这样了……

记者: 我觉得可能如果他们再这样传统的方法做下去就不能赚钱了。现在的东西都是这样,八个月、十个月出产品。时间上是来不及的,所以你只能花人、花钱去拼。

Cloudx: 另外一个最好的方法是获得最好的授权。如果像哈里波特这样的授权,不管游戏怎么烂、怎么糟糕,总是能赚很多钱。

Ash: 我觉得欧美游戏产业已经变成快餐文化了。新的东西出来太快。

Mushroom: 他们是这样的。

记者: 我觉得中国对这种可能已经是没有可能赶得上了,因为中国本身的开发力量就差。



中国的游戏要创新

Mushroom: 中国要走自己的路,只有去想办法创新。日本有很多公司一开始就是这样的，你做了一个新类型的东西,我就不做了,因为做了也做不过你,所以我不如自己去重新做一个新的。比如欧美做了很多 Mario 克隆的东西,但日本没有人去做 Mario 克隆的游戏。

记者: 索尼克不算吗?

Ash: 索尼克走的路子完全不一样。比如说 Crash BanDi Coo,从头到尾都是任天堂的 Game Play，看不到一点自己的东西。连 Naughty Dog 自己都承认,我是任天堂的 Fans,我的游戏就是学它的。

Mushroom: 这种东西在欧美是很正常的,在日本就不是这个样子了。中国人要做就是要绕开,要做别人没做过的东西。虽然现在没有人做过的游戏只剩下一点点了,甚至可能已经没有了,但是如果不走这条路,就只有和别人硬拼,那就要么投钱、那么投人。现在什么都没有也就什么都不用说了。

Ash: 现在中国，台湾厂商也多起来了，他们已经有点把游戏产业搞坏了。为什么中国游戏那么多一窝蜂,其中有很多都是台湾游戏公司做的。

记者: 中国现在走上的,就是那个中村章宪说的,纯粹的资本主义。

Ash: 对。

Mushroom: 对于那些投资的人来说,做游戏的人往往是穷人。他们没钱,只能找人投资。投资方就要求 8 个月你得回报给我,得让我收钱。所以才会导致现在这种情况。

Ash: 其实我们现在谈的最多的还是钱，这个才是我们做游戏真正关心的东西。做游戏,你给我多少时间、多少人、多少预算,我就给你做出多少东西来。现在我们都在关心这个,但是就忽略了去关心这个游戏好玩不好玩。只要做出来就是成功。

记者: 我觉得这个和日本那些业界元老的想法是完全不一样的。像中山、中村、山内这种人,他们都是会自己亲自去过问游戏的。中村 70 岁的时候,Namco 做的每个游戏他都要玩，不好玩就马上让人把它扔掉,就是这个样子的。

Ash: 现在游戏公司的管理方只关心游戏什么时候做出来。比如说有的游戏在 IGN 上 Game Play 只打到 1 分，但是关键能在 4 个月里做出来,而且还卖到 100 万,这样就是成功。商人就是这样的,现在做游戏,就是商人介入的时代。

Cloudx: 这个和消费者现在的心态也有关。现在的消费者是只认一个名字，只要有好的授权,比如说唐老鸭啊、哈里波特啊、恐龙啊,反正是只认这种东西。或者说是一些著名的已有的 Title,除此之外,现在其他的东西想要成功已经是几乎不可能的了。我觉得现在消费者心态也很浮躁，他不求一个游戏打上三四十个小时,只要一二个小时看上去不错，特效看上去不错,有能和其他朋友去吹嘘的资本,这样就够了。



Ash: 我觉得 GTA3 也有这样的羊群效应。欧美的玩家今天报告说我开车撞死几个、明天报告说我开枪杀死几个，大家比数量,这样很明显的,销量就上去了。

Cloudx: 还有一些游戏就是看上去很酷就够了，至于玩起来是不是这么酷就无关紧要了。

Ash: 中国差不多,羊群效应很明显,网络游戏就是最明显的例子。中学生去玩传奇,回来一说,同学们会都去玩传奇。

Kirbyx: 还有就是有那么多人去玩传奇了,媒体也去攻传奇了,这样反而给传奇做了宣传,就有更多的人去玩传奇了。

Ash: 我还是觉得中国游戏环境比较适合诞生原创游戏，因为中国目前游戏的种类太单一了。

记者: 我的感觉是很难，中国实在是商人太多。我接触的所有游戏代理商、销售经理都是商人,首先第一个考虑就是这个东西回报能有多少,然后再考虑决定投入多少,当中已经很难去求得一个平衡。现代的游戏就像现代的电影一样，已经很难有一个平衡点。要有票

房，就要大制作，就要花大钱。

Ash：其实现在国内游戏的消费者还是不太懂游戏，比如网络游戏的玩家，绝大多数是不关心游戏本身的系统之类的东西，他们只是想在网上聊天、谈话，一起玩玩。

记者：第七封印卖得如何？这个游戏做了漂亮的 CG，又请了日本的名家来做音乐，可以说是一个完全针对 Light User 的东西了，那么这个游戏的销量怎么样呢？

Ash：据说也是不太好。好像 5 万套左右？

记者：5 万套的国产游戏那已经不错了，很好的成绩。

Mushroom：是这样的……如果很注重打广告，像微软那样广告打到死，就算是一个垃圾游戏也能卖得很好，能够赚回来。中国人的习惯就是制作的时候先砍，把制作的内容砍到不能再砍为止，大笔的钱全部扔在了销售宣传上。

Ash：就像宝莲灯一样，我们有一个动画师就是美影厂出来的，他说宝莲灯就是开始做了一段不错的 CG，那是导演做宣传用的，然后整部动画片里就再也没有 CG 了，后面也不会再花钱去做了。

Mushroom：国内还有一些比如说"欢乐潜水艇"、"欢乐坦克"之类有成功先例的——这些东西虽然是韩国做的，但是很能代表一些国内游戏开发的习惯。懂的人一看就知道这两个游戏是完完全全的克隆 worms，而且克隆的方法是删掉一大堆东西后作个简化版就推出来，这种东西投入不高，盈利也不错。所以很多公司就会去做这种类似的事情。现在原创的东西、大的东西，做起来、玩起来会有疲劳感的、没 3 个小时不能上手的这种游戏，中国是没有一点机会的，除非就是你投那么多钱下去。

Ash：我觉得中国人似乎也不大适合玩那种很复杂系统的东西，比如说象 EverQuest 这种 EQ 实在是太难上手了，这个游戏确实好玩，我也承认好玩，但我却不喜欢玩。因为每天都要看这么一大堆东西，就觉得烦。但是像 RO，界面很简单，一上去就知道该干些什么东西，目的清楚：杀怪、赚钱，所以很喜欢。我觉得中国玩家玩游戏的心态同国外一些人不一样，喜欢简单直接的东西。

Cloudx：我觉得现在日本、美国玩家应该也是差不多的。



记者：那是不是因为这个原因，Sega 的游戏会在那个时候在中国受到比较大的欢迎？

Ash：我觉得是。第一，Sega 的东西都是很简单的 GamePlay；第二，操作简单；

Mushroom：难道任天堂的东西不好玩么？任天堂的东西应该讲究的就是好玩啊？

Ash：我觉得任天堂的东西和 Sega 有一点是一致的，就是 Game Play 要求简单、有趣，在这方面是一样的。

记者：其实任天堂的 Fans 在中国也是不少的，只是因为任天堂后面几台主机到后来都没法盗版，所以才造成在中国玩家的流失。这是最大的问题。

Ash：我觉得 Sega 和任天堂最大的区别就是，Sega 没有去把这个简单的 Game Play 进一步做下去，而任天堂则是把这个简单的 Game Play 发挥到了极限。

世嘉因为是街机起家的，做东西就是快。三个月五个月做一个项目，而 Boss 的设定可能就是简单的血的增加。而任天堂很讲究这个 Boss 这么打、那个 Boss 那样打，东西都不一样，程序要重写、美工要重画，这个东西是快不起来的，就是要投钱、投时间下去。



Mushroom：Sega 对游戏的理解也是要快，街机游戏只要求 30 分钟能打完就行了。

记者：做街机游戏最重要就是开头，最好看也就是开头。

Ash：世嘉的东西有一个典型的表现，就是一开始，一上手给人的感觉是这个东西很好啊，但是玩的时间一长就感觉烦了，后劲就不足了，感觉少点什么东西。

世嘉本身的员工也不太愿意做 RPG，那些开发 RPG 的都是被人看不起的。据我所知，Overworks 在世嘉中的地位是最低的。樱大战卖归卖的好，但是别人看不起：这些都是 Script 写出来的东西没什么了不起的，一点没有技术含量，画几张图、几个动画有什么啊！莎木做出来就比你的东西厉害，卖多卖少他不管的。

Mushroom：任天堂是这样的：他认为 RPG 这种东西不好玩。杀 20 个小时的妖怪你打到后来还是一模一样的，这种东西是不好玩的。应该正确的做法是这个地方要这样跳、那个地方要那样跳，这样才好玩。

Ash：世嘉太重技术。比如说 REZ 这种东西做出来，这个引擎很强，音乐会跟着实时游戏情况改变的，能够做出来就是很强、很光荣的一件事。但是销量卖得那么差，他不会觉得有什么问题。所以给人的感觉是世嘉的人都有点傻。

Mushroom：任天堂就算做 RPG 也是很轻松的那种，比如说 Mother 这种，完全不注重练级的东西。任天堂的概念就是做 RPG 也要一个能够轻轻松松打完的 RPG，他很注重疲劳感这种东西，绝对不会让玩家感到疲劳。像 FF 这种，Fans 会觉得很好看，但是像我这种不喜欢看故事的，就受不了了，一个召唤兽时间长的要命，又按不掉，就感到太累了。



Ash：世嘉就不一样了，他要很 High，从头打到底都要很 High，就像死亡之屋，要打到后面手都抬不起来那种。

记者：反过来讲，在中国是这几种东西都没有。

Ash：确实都没有。

Mushroom：中国游戏开发，还是最好从小的、迷你型的东西出发。

记者：但是这种东西很可能卖不好，所以市场部根本就不给你机会做。

Ash：现在中国唯一能够出头的，能够捞钱的也只有网络游戏了。当然中国人对于网络游戏还是停留在 MMO 上面，但我觉得网络游戏应该不止 MMO。

Kirbyx：说实话，我还是搞不懂这中国人的游戏到底定位在什么地方？是指中国人做的游戏？还是指在中国卖的游戏？还是既在中国做、又在中国卖的游戏？

Ash：我觉得应该是既在中国做、又在中国卖的才算。中国人现在要去竞争国际市场，是没有什么竞争力的，只能投身中国市场。

记者：一个典型的例子是秦殇，这个游戏在国外已经算是卖得可以了，但也就这么一个了。

Ash：那也是因为 EIDOS 看中这个了，还有很多游戏是看不中的。

Cloudx：秦殇在全世界大概卖了 20 万套吧，应该算是好的。

Mushroom：不是不错，应该算是天文数字了。

Ash：中国还有个问题是技术力量不够。所以中国人现在只能做 PC，电视游戏这种固定平台的就不行。但是现在 PC 游戏市场越来越萎缩，电视游戏市场越来越大，电视游戏的投入也更大，开发器、技术人员都要钱，还有权利金、送审、寄盘等等都要钱，而且见效都很慢。所以国内现在炒得那么热，比如西山居什么的已经要做电视游戏了，但是到底有没有这个准备要出这些钱、花一年二年的时间开

发没有任何回报，光是烧钱，这样的情况其实很多中国人都没有心理准备。

记者：我有个问题一直想问问，现在上海育碧、东星，加上科乐美还有 Sega WoWo，在国内这四家是最强的电视游戏开发公司了，这里的中国员工如果选上 30 个人，花上一年到一年半，不考虑成本，针对大陆市场做原创，能够做出怎么样的一个东西？

Mushroom：全部开始重新做的话……在日本的话，三分之一的时间用于企画、三分之一用于制作、三分之一用于调整……按照这样的情况来看，如果做的东西不大需要调整，主要是靠 Idea 的东西，比如说逆转裁判这样的东西，我觉得还是很有机会做出精品的。

Ash：不过靠 Idea 也就是看运气了，有想到有想不到的。

Mushroom：在日本人看来就是 Idea 决定一切。

Kirbyx：在中国就是如果有个游戏赚钱，你就照它抄。

Ash：欧美的话，好像基本上能做的都做完了。现在就是拼技术了。

Mushroom：可惜牛蛙这样的公司死掉了……

记者：看来各位对中国的游戏开发都比较失望……

众人：中国……基本上是死掉了……这句话录下了？

Kirbyx：中国人可能只有这种不需要程序、美工，只是靠 Idea 的小东西，而且卖给外国人，才能获得成功。

Ash：中国人多，就只能指望一些概率很小的特例发生了。

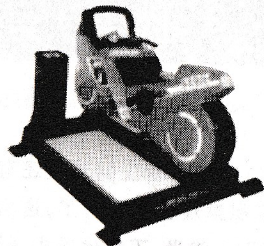
Cloudx：网络游戏可能就是另外一回事了，现在很多公司都觉得网络游戏能赚钱，投资就会比较大，游戏就会有比较大的发展。

Ash：中国人太急功近利，如果商人数量进一步增加的话，网络游戏恐怕也很难有大发展。



电子游戏的历史

世嘉街机的历史（连载）



那是一个从机械电子制造向电视游戏、从3D多边形向网络转变的时代，但唯一不变的是蕴藏于SEGA之中的纯熟技术与创造的热情……



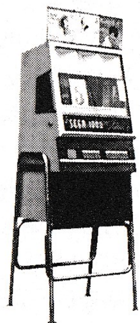
在日本的ARCADE历史上，SEGA无疑占有着非常重要的地位。在电子游戏出台之前，SEGA就已经推出了多部属于自己的游戏主机，为自己在这个新兴行业中的地位打下了坚实的基础。比如，1973年问世的［PONG-TRON］，以及之后的［SPACE HARRY］［OUT RUN］，可谓是引领了一代体感游戏的潮流，也以此更加强了拥有究级3D多边形技术的［VIRTUAL FIGHTER2］在市场上的人气度。当然，其中还包含多家拥有强大实力的第三方厂商的加盟，SEGA LINEUP的作用也是不容忽视。而且，SEGA一直都拥有多家直接经营的ARCADE机房，并保持同步更新。如此看来，要谈论起SEGA的历史也就等于是在诉说整个ARCADE游戏的历史了。

SEGA以及与其息息相关的游戏业界的动向

1951· 雷梅亚＆斯图亚特创立（从美国引进点唱机、游戏用主机等设施作为商业用途）
1953· 太东贸易（股份公司）创立（也就是后来的TAITO）
1954· 公司更名为SERVICE.GAMES
· ROSEN.ENTERPRISE(有限公司)成立
· 中村制作所成立(也就是后来的NAMCO)
1957· 公司更名为SERVICE.GAMES.JAPAN（股份公司）
1958· WILLIAM.HIGINBOTHAM博士发明了世界上首台电视游戏机
1960· 公司分立成日本娱乐物产(股份公司)以及日本机械制造(股份公司)2家公司
开发完成了日本首台点唱机，SEGA-1000
· ［JUNGLE GUN］发卖(引起了一系列射击游戏的热潮)
1961· 在某一大学的研究室中世界上第一款电视游戏［SPACE WAR］诞生了
1962· 同年，第一次娱乐用主机博览会举办
1964· 日本娱乐物产(股份公司)吸收合并了日本机械制造(股份公司)
· 开始开发制造娱乐用主机
· SIGMA公司创立
· 太东贸易(股份公司)在大阪．近铁上六站前开设了游戏中心
· OLYMPIA GAME热潮(柏青哥的原型)
1965· 1965．吸收合并了ROSEN.ENTERPRISE(有限公司)，并将公司名称正式更名为SEGA．ENTERPRISE(股份公司)
· 吊车游戏［SKILL DIG］正式登场
· 日本初期的吊车游戏［CROWN620］(太东贸易)登场(掀起了第一次吊车游戏的热潮)
1966· ［PERISCOPE］发卖
1967· 在美国的一家技术学校中第一个可以用于一般电视机上的曲棍球游戏被开发成功了
1968· 中山隼雄创立了ESCO贸易公司
1969· 被纳入美国大型联合企业GULF.AND.WESTEN.INDUSTRIES, INC.旗下
· SIGMA、MEDAL试营店、涉谷CUSTOM开业
1971· 世界首台商业用电视游戏主机［COMPUTER SPACE］隆重登场
· SIGMA在新宿的GAME FANTASIA MILANO店正式开业
1972· 雅达利的［PONG］发卖(电视游戏时代的到来)
· 独立型GAME CENTER的登场
· 世界初期的家庭用游戏主机ODYSSY发卖
· ［PONG-TRON］发卖
· DATA EAST设立
· KONAMI工业(股份公司)设立
1974· ［GOAL KICK］发卖
· TAITO的［SPEED RACE］发卖
1975· ［ERASE］发卖
· 东洋娱乐机［打地鼠］发卖
1976· ［MAN T.T］发卖
· 雅达利的［BREAK OUT］发卖
1977· ［爆破］发卖
· 方块游戏开始在咖啡店流行起来(也代表着桌面型机体的普及)
· 雅达利2600发卖
1978· ［PRO LASER］发卖
· TAITO的［SPACE INVADER］发卖(掀起了射击游戏的热潮)
· 新日本企画正式法人化(也就是后来的SNK)



- 卡拉 OK 游戏的普及
- 1979·中山隼雄就任副社长
- [HEAD ON]发卖
- NAMCO 的[银河人]发卖
- 电子音响[平安京 ALIEN]发卖
- 1980·[MISSILE COMMAND]发卖
- NAMCO 的[PACMAN]发卖
- 日本物产的[CRAZY CLIMBER]发卖
- GAME WATCH 发卖
- 1981·[SPACE ODYSSY]发卖
- 日本创立了娱乐用主机工业协会
- 任天堂的[大金刚]发卖
- 1982·[PENGO]发卖
- KONAMI 工业(股份公司)和销售部门正式分离,成为独立的 KONAMI(股份公司)
- INVADER 诉讼判决(游戏终于受到了知识产权的保护)
- 雅达利时代的结束



SEGA 和背景时代相关的其它补充说明

1951·创业时之所以取名为雷梅亚 & 斯图亚特,其实是来自于 R.J. 雷梅亚以及理查德.D. 雷梅亚 & 斯图亚特这 2 位创始人,因为考虑公司的名称必须代表着两人共同进行管理。当初它还仅仅是一个外资的个人企业,专门从事进口美国娱乐器材的业务。

1960·SERVICE.GAMES.JAPAN 股份公司暂时分裂为 2 个分社。日本娱乐物产股份公司负责娱乐器材的贩卖和租赁，而日本机械制造股份公司则是专门从事娱乐器材的贩卖。后来,日本机械制造股份公司从五反田搬迁至羽田。从研究制造以及贩卖日本首台点唱机[SEGA1000]的时代背景中我们也可以清楚的感觉到当时的日本进口业还处于未开化阶段。虽然仍存在着物资不足的窘况、但效仿制造海外的点唱机、机械电子、赌博机对于当时的日本经济现状来说还是具有相当重要意义的。

1966·[PERISCOPE] 是一个用潜水艇击沉鱼雷来歼灭敌军舰队的大型电子游戏机。潜望镜中放有真实的镜片，所以可以通过潜望镜来窥视远处的舰队。这个游戏不但在日本国甚至是全世界的游戏市场内引起了极大的轰动，这个游戏的出台着实让 SEGA 强大的技术力量在世界舞台上闪亮了一把。

1968·ESCO 贸易是后来的 SEGA 社长中山隼雄在自己事业的早期设立的一家公司。那是家专门从事从制造商手中购入电视游戏然后转卖给各大游戏中心业务的公司,其实也就相当于现在的总代理。中山隼雄对于电视游戏产业所独有的锐利眼光以及崭新的贸易思路、战略方针让同行业竞争者的瞩目,而当时的 SEGA 社长 DAVID.ROSEN 对他更是赏识有佳。

1972·以 1972 年日本进口了第一个电子游戏[PONG](雅达利)为契机,同为外资企业又同样相称霸点唱机以及机械电子市场的 SEGA 和 TAITO 之间的竞争也日趋白热化,就在第二年的 7 月两设就先后分别推出了自己的电视游戏[PONG-TRON](SEGA)以及[ELE-PONG](TAITO)。从此揭开了日本电视游戏制造业的历史序幕。

1978·在这一年发卖的[SPACE INVADER](TAITO)所引起的轰动已经不能用热潮来形容了,几乎可以说是成为了一种普遍的社会现象,导致的结果是各家公司纷纷效仿生产了无数的同类游戏,SEGA 也相继推出了[大和号战舰][SPACE FIGHTER][SPACE ATTACK]等多款射击游戏。只可惜其中未有任何一款的人气度能够超过本家[SPACE INVADER]。虽然这段射击游戏的热潮期持续了相当长的一段时间，但是最终还是在 1979 年开始消散。

铃木久司 PROFILE



SEGA 股份有限公司的董事兼 SEGA-AM2 股份有限公司的董事长。1962 年就进入了当时还只是 SEGA 前身的日本机械制造公司。早先主要致力于点唱机以及机械电子的开发工作,因为在日本游戏事业的早期，在电视游戏领域尚未启动之前就是靠这 2 大领域支撑着该公司的。后来他作为 AM 开发部门的总负责人为日本游戏业市场输送了无数热门的游戏。1999 年,第二软件研究部门与 CSK 总合研究所合并时开始就任社长一职。2001 年公司正式更名为 SEGA-AM2 后继续就任社长一职。

机械电子时代的世嘉街机

“从右向左”,SEGA ARCADE 就是在这样的精神下成长起来的。让我们来回顾一下还处于机械电子制造全盛时期的 1960 年代。

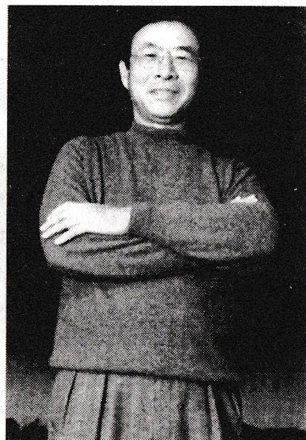
记者:听说您很早就进入公司了,那请问大概是什么时候呢?

铃木:真的是很久以前了。我记得应该是昭和 37 年,也就是 1962 年的时候。应该说是比现任 SEGA 董事长一职的永井入社时间还长一些吧。可那时候 SEGA 还不叫 SEGA 呢,永井那时候是日本娱乐物产的会计,而我则是在日本机械制造公司任职,一个算是 SEGA 前身的外资企业。



说起来，当初选择进入 SEGA 的理由很简单哦，就是冲着这里休假比较多才来的(笑)。我们入社那会儿，一般外资企业都是规定星期六休息的，而 SEGA 不但可以星期六休息，每月的第三个星期五也可以休息，这对于当时来说可实在是很难得的啊。不过，那时候的公司勤务制度有些奇怪，规定 6 点下班，如果不准时走人就会挨骂。感觉工作和除了工作之外的比如玩的时间好像完全被分割开来了。不过，与之相对应的，上班时间也是规定得相当严格。就算遇到交通高峰堵车也是一样，没有任何借口，只要迟到，就会根据迟到的具体时间从工资里扣钱。而且因为是外资企业，所有高层的公司员工都是外国人，全部的书面文件都是用英文写成的，也没有印章，每一份文件都要手动签的。直到 1984 年正式被纳入 CSK 旗下一直都是保持着这种工作模式。

当时进入日本机械制造公司的时候，还只是参与制造一些弹子机以及点唱机。我还担当了好几个弹子机的设计工作呢。因为当时日本还只是处在单纯的进口期，因为我们公司的少数出口业务还被表彰为杰出贡献团体。之后便慢慢开始走上了娱乐用主机制造这条路。起初还只是简单地购入美国市场淘汰的二手机器，到日本后维修或者干脆全部拆开，模仿它的零件再重新制造一个副品。而当继电器被晶体管、IC 取代之后[PONG]就诞生了，但是在那之前，所有的机器都是机械电子结构的。想起来，那时还真的很有趣。像赛车这样的游戏那时候就已经有了，不过当时还没有监视器，只能用一个车子的模型通过电子光线投影来表现，音乐方面因为还没有什么声音芯片，所以只好在延长的嵌板上缠绕线圈，通过敲击震动来发声，然后用扩音器扩大，所以如果你仔细地听一下，就会很容易的发现每一台机器所发出来的声音都是有微妙区别的。(笑)



记者：那请问电视游戏出现之前的机械电子的开发大概是怎样的情形呢？

铃木：那时候当然也是有开发机构的。不过当时最难的地方是要把想出来的东西实体化。而电视游戏最多也只是在程序上实现就可以了。可是机械电子还必须考虑到硬件的构造。我们不但要考虑到效率还要考虑到成本，还有一大堆机械故障等着解决。所以当时的开发和设计部门是分开来的。开发部门是专门负责整体框架的设计以及游戏内容的拟定，然后由设计部门来将其实体化，我们就是这样协调工作的。不过，怎么说还是机械的设计更为重要些。就算是现在，一个软件开发人员的成熟期大概需要 3 年，但是一个硬件开发人员则需要化上大约 5~6 年的时间来熟悉那些调试错误和积累开发经验。

而你如果想成为一个出色的机械电子制造师至少得化上大约 10 年左右的时间。年轻人么，总是喜欢去做一些大胆的尝试，但最终却会发现这样很容易出故障。比如外框到底应该用多少厘米厚的板呢？就像这种问题，如果没有相当的经验是绝对回答不出来的。如果弄不清楚用了过厚的板机体就会超重，而用了过薄的板就会导致机体很容易被损坏。设计桌面机体时，如果弄不清初游戏中心大门的尺寸就没有办法决定机体的横幅宽度。在设计面板时，要考虑如何最有效地利用一块板来裁剪出需要的尺寸，这个尺寸非常难把握。这些都是需要经验的。而我们都是具有相当经验的制造师。创造一个电子机械的过程真的是很有趣，不过要把想法付诸现实就感觉像噩梦了。而且我们又要保证做出来的东西要够结实，现在来说，最容易损坏的部分莫过于机体和屏幕了，虽然那时候没有屏幕，不过 SEGA 还是有一大群机械修理服务人员的。为了方便这些修理人员，我们就必须考虑到设计组装部件时尽量将容易损坏的部件集中到一起，然后在那里开个小窗，这样修理起来就会轻松很多了。





当时，脚踏板都是在国内制造的，但是要出口就有点困难了。因为日本和美国的湿度不同，所需使用的木板材料是完全相反的。我们都认为美国最适合开设游戏中心的地点是芝加哥，因为那里气候较干燥些。那段时期，我们也做了很多游戏，比如撞上敌车就会振动的[SEGA GRAND PRIX]，销量很不错的。从那以后我们就开始着力于大型机体的开发工作了。现在想起来，当时每年发卖的机种数量可是相当惊人啊，和现在相比，那时街机的新陈代谢速度快多了。

电视游戏的登场以及大型机体的繁盛

记者：20 世纪 70 年代的前半期电视游戏就已经出台了，那能不能请您具体谈一下有关这段时期的情况？



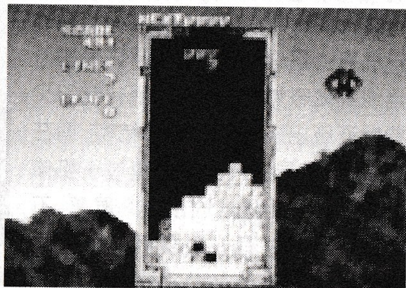


铃木:[PONG]出世那会儿 CPU 都还没有诞生呢,真的是很了不起啊。就从简单的 0 和 1 的组合衍生出现在这么多的游戏来。有时经常有人会这样问我“那时,TAITO 有[太空入侵者],NAMCO 有[炸弹人],那 SEGA 有什么呢?”,其实那时候 SEGA 把主要的精力都放到高速处理技术的研究上,而其结果就是孕育了第一代的体感游戏。我们试图将 CPU 叠加在一起以增加成倍的效率,因为那时候 16BIT 的技术太先进造价太昂贵了,所以大家都把眼光放到 8BIT 上研究如何将其潜力发挥到最顶峰。那段时候,位于关东的厂商 NAMCO 和 TAITO 的竞争非常激烈。因为自己也是长时间从事于开发,没觉得 TAITO 的[太空入侵者]有多么明显的特别之处。虽然不得不承认它卖得很好,但我始终认为我们的技术绝对不亚于他们的。另外,框架和机台的技术我们也是在不断向上更新中的,虽然这种变化并不是很感性,但是我们都很清楚,这才是真正需要不断进步的技术力量,这也可以算得上是一种 SEGA 独有的文化吧。

最近,好像流行起制作老游戏的合集来了,不过我并不认为这很有必要。因为感觉我们必须更多地去考虑新的事物而回顾老游戏也不会有什么启发。以前,中山社长还在的时候他曾跟我说我们做开发的人绝对不能听从市场部的人,因为他们总是关注现在最流行的,是符合当前市场需要的产品,可是我们需要开发周期,而当我们的产品被开发出来了,也已经变成过时的东西了。所以我们必须总是考虑未来的流行趋势,面向未来开发游戏,我们要做的是超出玩家想象范围之外的东西,我认为这才是开发的重点。但是目光也不能放得过远了。

记者:我想这里最好的例证就是当时 SEGA 带来的那股体感游戏的潮流了吧。

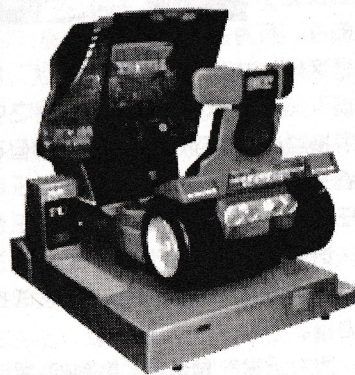
铃木:其实最早体感游戏是美国人发明的。我还清楚地记得当初我去看 AMOA SHOW 时,看到一台这样的机器,刚想走过去看个究竟结果却挨了管理人员的骂(笑)。它是台用油压发动的机器,所以使用周期很短,第一天工作不错,但是到了第二天就不行了。我想那应该是世界首台体感游戏了吧。SEGA 的话,头一个应该是[HANG ON]。那时最大的难题是它的可动部分



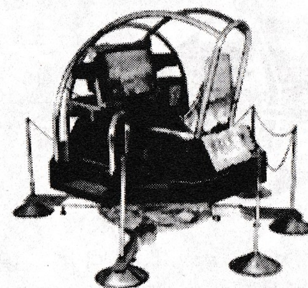
的使用持久性,我们必须保证牢固到即使把机体翻过来也不会坏,因为美国人他们的力气太大了。而且这是第一个,我们必须多花些精力在安全性方面。而[SPACE HARRIER]就是看到上面那台可动型机台后立刻投入开发的。开发部那边的人都跑来问我到底是个什么样的东西,因为看见过的人就只有我一个。

记者:那也就是说看着大型框体游戏的发展也就等于看到了电子机械时代游戏的发展史了吧。

铃木:是的。以前制作了大量的投影技术的赛车游戏以及射击游戏,而体感游戏也可以视作这些游戏类型的延长体。传承于早期的技术力再加上新时代的开发力、以及将它们融合的制作工厂、贩卖的营销力、最后还有本地化等等这些要素由于得到了 SEGA 优秀的



总合才酝酿出了现在的体感游戏。打个比方,NAMCO 虽然出品了大量的电视游戏,但是大型框体游戏却是几乎没有,我想这大概就是因为他们没有足够的经验来完成框体的设计以及没有合适的制作工厂吧。于之相比,Jaleco



公司在这 2 个方面就显得相当有优势了。我想正是积累已久的技术力量才铸造了大型框体街机的文化。

我们公司的这方面的主要作品应该就是[HANG ON]、[SPACE HARRIER]、[OUT RUN]以及后来的 R-360 了(笑)。那时候真的是很快乐的。上班的时候经常跑到楼上去推酒桶,别人看见了总是羡慕地说“上班干这个也能拿奖金真是太开心了”(笑)。因为那时需要这些来做实验,比如调整前进的速度,到底要怎么样一个速度才能保证玩家不眼花呢?这种准确的数据是绝对找不到的,所以只有自己去尝试了。

记者:3DCG 时代揭开帷幕,在钻研到底的精神鼓舞下终于取得了胜利。

铃木:我们一直都从事大型机体的开发,但是其中堪称最大飞越的时期还得要算电脑图像的 3DCG 技术的登场时期了。当时,CAPCOM 马上就推出了[街霸 2](1991 年),SNK 也出了许多对战格斗游戏,关西的厂家可算是风光了一时啊。其中首开先阵的要算是 NAMCO 的 3DCG 游戏[WINNING RUN](1989 年)了,在市场上引起了极大的轰动。虽然 SPRITE 的硬件技术也是绝对不亚于 CAPCOM、SNK 以及

NAMCO 的，但是在 3DCG 技术方面确实被赶超了不少。因为那时候对 3DCG 技术接触得甚少，一直都没有好的作品问世，直到[VIRTUAL RACING]的出生，花了不少时间。



记者：但是之后 SEGA 的 3DCG 技术的发展也是极其迅速的吧。

铃木:是的。在那之后我们马上就有了 [VIRTUAL FIGHTER]，也让 SEGA 立刻进入了 3DCG 技术的第二阶段。而且 SEGA 在赛车游戏方面的实力向来都是得到社会公认的，转换成 3DCD 技术也不会总是落后于别人的，但是人物以及人物的关节都可以 360 度自由转动,这在当时是谁都没有想到过的。直到有一天铃木裕(SEGA-AM2 董事长)提出了要让[VIRTUAL RACING]里的驾驶员动起来的设想。[街霸2]的轰动效应非常强大,而铃木裕却在那时候提出要做一款对战格斗游戏,我起初是持反对意见的,因为当时铃木裕的游戏都是要卖到 100 亿日元以上的赛车游戏，虽然也做过几个格斗游戏,但却完全败在 CAPCOM 手下。但是铃木裕坚持要做格斗游戏,他说“我知道要关节动是很难办到的事,但这是模仿生物的动作所必需的部分,绝对是我们今后要考虑的,即使失败了我也绝不后悔”。结果他真的成功了,[VIRTUAL FIGHTER]太棒了,虽然有很多人都想到过，而我们却把它变成了现实。这其中最为可贵的就是那种不钻研到底势不罢休的精神,铃木裕的这种执著让人倍感钦佩。只要看看[莎木]就应该能明白,那是他花了 4 年的时间才完成的。能够保持 4 年的动力真的是很不容易,我很肯定地说正是因为这种执著才是[VIRTUAL FIGHTER]成功的原因。

对于 ARCADE 的深入理解及后来 SEGA 的走向



铃木:我觉得娱乐业最有趣的地方就在于自己制作的东西放到客户面前，立刻就能看到反应。我的 40 年就是这样走过来的。从设计到工厂,以及现在的开发或者就说在 SEGA 之中我所接触过的看到过的东西很多,但在我看来,在游戏的世界中,游戏的乐趣在任何地方都是一样的。虽然这种感性的认识很难用语言来表达,但是我认为最基本的就是如何利用与之相关的技术力量。

因为玩家的眼光是很挑剔的,所以在制作过程中最先考虑的总是玩家的想法。我们向来都是以玩家为本、从零开始严格地制作每一款游戏。原来的 ARCADE 可以说是连接社会上的人与人之间的交流的场所,而现在,消费者拥有了各种各样的信息渠道以及通信手段使得 ARCADE 和消费者之间的阻隔变得模糊起来。与此同时,也该是考虑一些新东西的时候了。

随着 UFO CATCHER 热潮、粘纸照相游戏的热潮之后又是音乐游戏的热潮,但是之后又会是什么呢?家庭用主机硬件的不断更新，玩家在家里就能够玩到丝毫不逊色于街机的游戏。我们必须打破那种 3 分钟 100 日元的古老传统,于是[达比赛马俱乐部]以及[VIRTUAL FIGHTER4]等使用最新磁卡和网络互连技术的游戏登场了。虽然我们还不敢保证这样做是正确的,但是不去尝试创新是不行的。现在是个需要所有的制造厂商大家一起来协调共存的时代,虽然在游戏的内容方面大家要竞争,但是系统部分我们也可以尝试着去协同工作。

记者:经历了 40 多年的开发工作，那么您觉得有什么收获呢?

铃木:从事了这么多年的街机开发工作,概括来说我的想法就是从右向右的思考方式是绝对不行的。如果大家都往右看,你就必须要往左看。WOW 的中川是程序出生，铃木裕也是程序,Hit Maker 的水口则是企划而 AMUSEMENT Vision 的名越是设计，**ロッソ**的佐佐木也是设计。好像在消费行业中多半都是企划出生的人担任社长,企划出生的人对于市场和产品都有着很深刻的理解,但是对于技术方面并不一定精通。那么如果换成是以技术为首又会怎么样呢?我个人认为光靠技术是不行的。所以从这方面来看,现在各社一般都挑选拥有多方面才能的复合型人才作为上层领导人的做法是最可取的。以前中山社长总是以全公司员工互助共勉进步的方针教育我们,但我却并不赞同这种做法。我一直以来的想法是,但是每个人都应该自己想办法提高自身的技术能力,当然平时招呼还是一样要打的。这样的话,如果公司有 1000 个员工，只要有 1 个拥有卓越才能的话，大家看着他就会不由自主地朝着他的方向去努力。作为一个公司就必须为了制作优秀的产品而提供好的环境和土壤,阻碍员工自我发展的意识而去刻意地和其他人一样这种做法完全没有必要。我觉得只有通过竞争才能创造出更好的产品。



SEGA 这 5 年来一直都是赤字,总算今年不再是赤字了。大概有很多人都会以为这种持续赤字的公司的人员调动应该是很频繁的吧,但其实不然。大部分开发人员都表示不会辞职,这点真的让我感到很欣慰。要问他们为什么不辞职,我想应该是因为大家都是朝着同一个方向在努力,娱乐业就是要娱乐他人,SEGA 向来都是本着这个目标,员工们都应该深有体会。只要有好的开发人员留下来,他就能成为 SEGA 未来发展的强大动力。

翻译/aya_hr



电影剧本作家所不了解的游戏

大陆游戏网站TGFC上曾经发起过一次对小岛秀夫编剧水平的讨论。针对MGS2的某些情节究竟是否过于拖沓这个问题，玩家有着截然不同的两种看法。

代序

参与这场讨论的，有外资公司的游戏设计师，也有国内的电影工作者，大家从自己的观点出发据理力争，但最终也没能有一个定论。

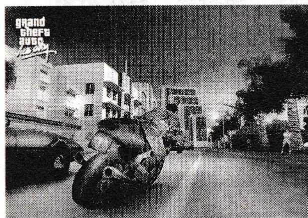
这是因为我们还没有一个真正专业的作家：一个曾经为多个游戏和好莱坞电影提供剧本的专业人士，一个熟知两方面优处劣处的专业人士。

我于是引发了编译这篇文章的念头。

本文原作者大卫-弗里曼现在是Activision和Midway的设计师与剧情作家，同时也在为Shiny的游戏“黑客帝国”以及一个微软的游戏撰写剧本。他的剧本曾多次被美高梅、派拉蒙、哥伦比亚三星等电影公司选用，所写的“在游戏中创造激情”(Create E-motion in Video Games)一书也很快将由美国New Rider出版社出版。

弗里曼本人将参加2003年游戏开发者大会并发表关于游戏剧情创作的演讲。

此外，弗里曼还向游戏设计师、制作人讲授剧情设计技巧，他的课程“结构背后”(Beyond Structure)颇受业内人士好评。本文虽然并不是针对小岛秀夫编剧导演水平而作的，但相信这位专业人士的建议必将给中国游戏开发者与爱好者一些有益的启迪。



我注意到了目前游戏剧本创作所存在的矛盾：一方面，许多游戏开发者希望能够增加他们游戏故事的深度以及提高游戏角色的感染力，或是彻底改变整个游戏的叙事风格，让玩家能更感动地投入；而另一方面，从游戏行业外找一个专业作家来写故事往往会是问题重重。就算是找上一大堆演员、拿着精彩的故事样本，一个作家可能仍然完全不明白如何让游戏故事特点突出，你准备了那么多的素材也许就这么被浪费了。

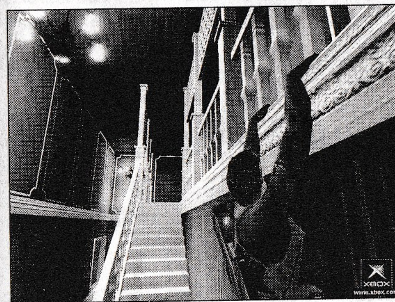
为了满足玩家不断变化的口味，游戏开发者的开销也在不断地增加。如今游戏开发在剧情上的投入越来越大，有些制作人还常常找来知名的电影剧作家以壮声势。确实，如果你手头足够宽裕，好莱坞有着大批的天才作家可以供你选择，不过就算是最有经验的银屏写手也得有足够的帮助才能在游戏行业中入门。早点掌握其中的诀窍，有助于你在游戏剧本工作中少花钱、办好事。

独一无二的叙事方式

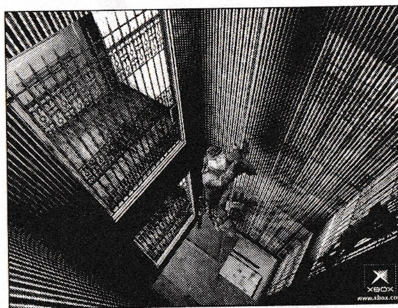
电影，或者电视都是单线式的叙事方式。习惯了这种写作方式的作家，会以为游戏也是如此：玩家得按照一个事先计划好的路线来进行，以保证他能完整地体验到所有情节。

你必须让这些作家认识到，如果玩家被故事强迫着在游戏里绕圈，他多半会认为这是游戏在玩他，而不是他在玩游戏。

银屏写手往往不知道，就算游戏里有故事，玩家不同的游戏方法也会把情节撕得支离破碎。这其中一个典型的例子，就是GTA3里驾驶着偷来的警车在地图中到处追逐犯人的“义务警员”模式(Vigilante Mode)。



因此，这些剧作家必须掌握除了叙述故事以外的、其他各种让玩家感动的方法。别忘了有些玩家只管游戏，根本连故事都不会去碰。比如说主角与NPC之间的关系以及感情上的联系，比如说每个NPC对白的深度，比如说整个游戏世界观的丰富程度，等等。要让玩家能够通过他所控制的角去体验感动，而不是通过故事。



剧作家往往可以通过事先安排各种桥段来表现角色之间的感情冲突，但游戏却因为偶然事件较多、没有统一的游戏顺序而无法采用相同的方法。一个游戏故事设计师必须掌握如何在单线情节以外制造感情冲突-比如无固定故事线的(指玩家可以用不同方式或者顺序来完成的游戏)或者多线式的(指游戏故事中有许多分支的)情节。真正的游戏中通常是这三种情节的复杂结合体，有时甚至要求玩家得选择不同的角色才能完全了解全部故事情节。游戏故事作家必须充分了解、掌握、并能够艺术化地运用这些不同的结构来创作自己的情节。

有些游戏设计成玩家可以在关卡里自由选择不同的游戏线路、甚至选择不同的关卡。在这种情况下，玩家很有可能会与部分故事情节失之交臂。创作故事的天才们必须能够保证玩家不会因错过某些段落和情节而丧失了被感动的机会。

创造可操控的角色

在游戏，或者说在游戏故事中，“赋予”玩家一个角色并不代表着玩家



接受这个角色。比如说你只是简单指定玩家控制的主角是一个飞行员，难道玩家就能感觉到他真的是一个飞行员了吗？显然不行。你必须教会故事作家如何让玩家自觉自愿地把自己融合到游戏角色中去。

有的写手可能认为只要让主角变成英雄就可以解决这个融合的问题。你当然可以把他写成英雄，但是这并不代表玩家会因此老老实实地去做英雄伟业，而不是到处寻衅闹事、把行人、孩子、老人甚至小狗折腾得没有安宁。游戏设计师对于主角的定位就算再崇高，也无法保证玩家不去做一些偷鸡摸狗的举动－而这往往是很多玩家乐于干的。所以，故事作家们就必须在保留玩家这部分自由的前提下，引导他们去体验故事。

另一个常常困扰着作家们的问题就是"角色的性格曲线"。所谓"角色的性格曲线"，指的是这个角色的性格随着故事情节的发展而成长的不同过程。比如在最早的星战电影 Episode IV 里，卢克并不知道自己是谁。等最后修炼成一个杰迪武士之后，他才揭开了自己的身世之迷，这就是他的"性格曲线"。

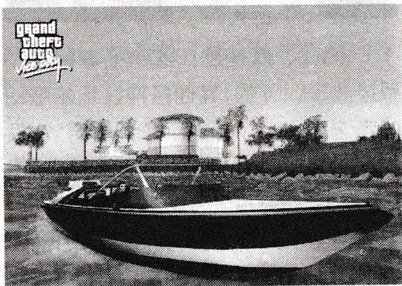
让我们回过头来看看开始所说的飞行员的例子。剧作家也许希望这个飞行员也有一个性格成长的弧线，比如说游戏开始的时候他有点懦弱，而在游戏快结束的时候这个飞行员最终成为了一个勇敢的战士。

我承认这是很出效果的设计，但其中会有很多问题。别忘了，这是游戏，而玩家则是控制所有行为的主体。剧作家说你控制的角色是个懦夫，并不表示你玩游戏的时候真的感到自己是个懦夫。而如果你实际上表现勇猛，而其他的 NPC 还是觉得你胆小怕事的话，那效果就会很糟糕。同样的，这个角色最后被作家"安排"成为一个勇猛的战士，并不表示你真的会控制着他作出比一开始更勇猛的举动。

我的意思并不是说这种第一人称性格曲线无法创建。关键问题是你必须事先向那些写手们提个醒：传统影视剧里对性格曲线的设计方法在游戏中常常是无用的。

电影对白 VS 游戏对白

在你的游戏中，你可能会考虑让玩家操控的角色与 NPC 发展友谊或者其他关系。在这样做的时候你得向写手



们解释，通常一个游戏是没有什么富余的空间让角色之间只是光说不练的，因为这必然会严重影响游戏的趣味性和可玩性。所以，一个好的游戏剧本作家必须学会用不多的对白来使主角与 NPC 产生情感交流。

由于游戏中的对白往往只占很少部分，所以剧本作家应当证明自己具备创造多种复杂角色－不单单是复杂，还要可爱－的能力，尽管这些人可能都不怎么说话。我这里所说的"证明"，是指这些写手必须在你决定雇佣他们之前就能证明他们有这样的能力。

那么就去找漫画书的作家吧？

我很喜欢看漫画书，我也能够理解为何有不少公司喜欢直接找漫画书作家来写游戏剧本。因为他们最为擅长在极短的对白中展现精彩的故事和刻



画人物性格。

不过在我看来，如果你的游戏需要大量复杂的角色以及故事情节，漫画书作家的天份和技艺可能有点难以支持。不过这完全取决于决策者，如果你觉得对方合适就用吧！

闭上眼睛，想象一下把魔戒那种规模的世界观、故事和角色搬到漫画书里去吧。你明白了吗？



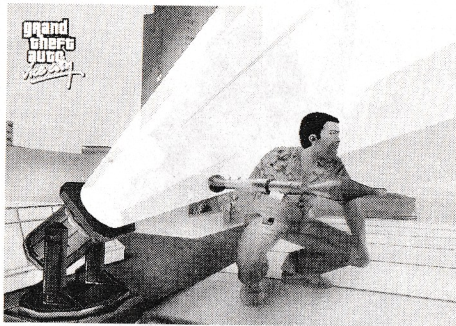
不同的工作方式

在写电影剧本的时候，剧作家往往是想到什么就写什么。但是游戏设计里可没法这么干，你所雇佣的写手得学会和整个团队一起合作。

游戏剧本作家必须很有弹性，游戏中的情节往往改动很大，有些本来独立的剧情可能因游戏的需要而合并，或者必须增加新的情节，而你的写手们必须高高兴兴地、高效有序地去完成这些工作。

这些人所必备的另一个弹性是工作时间。游戏制作的某个阶段你可能需要他们的倾力出工，等故事、角色这些东西完成之后，他们可以放 3 到 7 个月的大假，让你全力集中到游戏制作中去。

你可能遇到的最大麻烦就是教会你的这些作家们象程序员那样思考，这当然不太容易，但是写手们必须建立起依靠"多重选择"、而不是故事线的写作思路。这个多重选择的思路包括考虑到玩家所控制的角色在任何环境下可能



做出的动作、所有NPC可能的台词与行动、以及随着某个条件被触发后可能出现的各种分支选项及情节。对于程序员来说这是再基本不过的常识，但是对于强调感性而不是理性思维的作家来说就是一个全新的挑战。

当然作家们还得做更多比培养这种思路更重要的事。

好莱坞是空中楼阁

我曾经有幸和某个大软件公司的高层会面。那天他显得十分激动，因为他所在的公司刚刚开始和某个拥有一大批好莱坞超级剧作家的代理公司接触—当他向我一个个地读出那些由代理公司推荐的作家姓名的时候，我甚至能感受到他剧烈的心跳。

不过当我问起公司将为这些名人所支付的费用时，他的语调变得有点低沉了：基本上，公司为了得到他们的点子得付出成千上万的美元，另外还包括后期的销售利润分成。

听到这里我打断了他的话头——般我在得知某些人因为天真而被痛斩的时候都会有这样的表示。接着我深吸一口气，一五一十地告诉他究竟陷入了一个怎样的好莱坞式圈套。

首先，他所说的这些大牌写手一般都得提前几年预约，而通常情况下游戏公司可不会这么有远见，所以这就意味着高手们很可能最多花上几个星期的时间随便凑点东西出来，拿走那些个成千上万的美元，去继续自己体面而赚钱的影视剧本创作买卖。

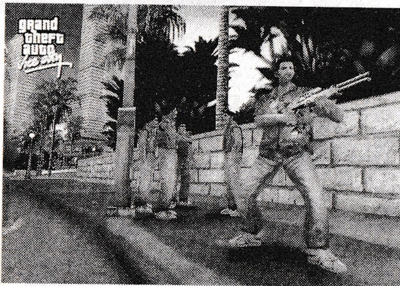
其次，考虑到游戏制作的实际情况以及修改可能，谁知道这些高手们的好桥段到最后还能剩下几分？而此时游戏公司很可能已付出了一大笔钞票。

再次，那些最抢手的超级作家们总是把自己的计划排得满满得，所以那些代理公司很可能最后只能随便找些东郭先生来充数，而游戏公司则再一次当了冤大头。

最后我问那些高层人士：你觉得这些知名作家是愿意在好莱坞与金钱的荣耀光芒下度过自己的写作生涯，还是愿意在拥挤的写字楼里为每一个NPC写上100条甚至1000条对白？如果你去聘用这样的作家，花出去这么多钱究竟能够带来什么呢？

这之后是长时间的沉默。这位高层终于意识到他正在被一只21世纪的好莱坞超级鲨鱼追杀—他并不是一个傻瓜，只是从未经历过现实版的《大白鲨》而已。

如果游戏公司或者发行商真的下定决心要花费一大笔时间和金钱去聘



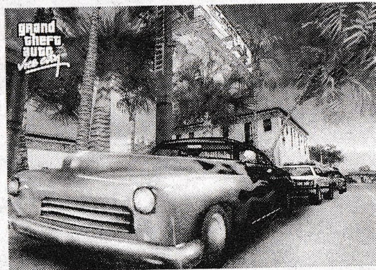
用那些大牌作家，那么请好好考虑一下能够由此获得些什么。不然的话，他们很有可能死得很难看。

作家们所不明白的地方

别指望你聘用的银屏写手知道怎样将玩家带领到故事中去，就算知道，那也只是数以万计挑动玩家感情的方法中的一个。赛车游戏和运动游戏基本没什么故事，可它总能够让人情绪激奋。

你的那些写手脑子中很可能没有空间存放这些方法，所以，你得自己来做：

- 把故事融合到游戏性中去，让故事变得可玩；
- 让玩家感受到世界观的存在；
- 创造玩家与NPC、NPC与NPC之间纷繁复杂的感情冲突；

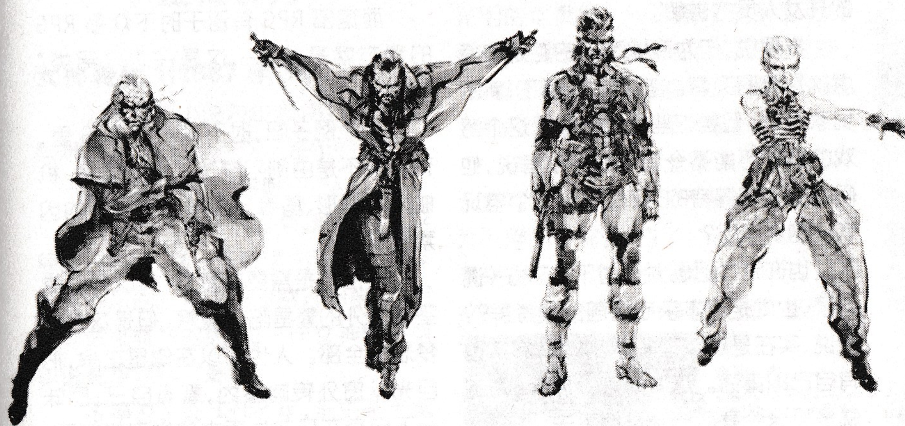


- 找出所有可能影响玩家的地方，以及可能达到的影响程度；
- 找出玩家可能影响游戏的地方，以及可能达到的影响程度；
- 放入能够引导、鼓励玩家自始至终完成整个游戏的要素，避免他们在一段时间之后停步不前。

作者：大卫-弗里曼

编译：宁静

（节选自美国Game Developer杂志2003年1月期，本文有删改。）



转生十五年

女神转生，是大人的童话。不带有任何花前月下王子公主式的浪漫天真，而是真实得近乎有些残酷的童话。

足足等了8年，终于盼来了《真·女神转生》系列正统的最新作----即将在PS2上推出的《真·女神转生3NOCTURIN》。

当初在第一时间PLAY任天堂和超任上的女神转生的玩家，今天也该都稚气尽脱，成家立业了。这些人可能早已不再是游戏玩家，但是作为女神转生爱好者这点并没有改变。所以在今年的TGS上，唯独ATLUS的展台前没有其他公司展台那样的喧嚣，而是一群已经不能再称为孩子的人，带着一种几乎是宗教般的虔诚，聆听同样已经不再年轻的开发人员的讲解。

按理说，作为商业产品的游戏的特点就是新旧交替。老的玩家去了，新的玩家进来。但是这些初代玩家于这个游戏的执着不能不令我感动。或者说，他们所追求和等待的，仅仅只是一个电玩软件的新作吗？

也许这个话题对于时下的孩子（说穿了，也就是这本杂志目前的读者群？）来说，实在是难以理解吧。大人，其实也有自己的童话。这些人等上8年，为的就是将这个童话继续进行下去。

8年的时间，已经可以把儿童变为少年，少年变为成人了，何况一个游戏。当初的开发STAFF也大多各奔东西了，除了恶魔绘师金子一马以外别的人几乎没有留存下来。因此ATLUS能够给出的，必然是，也只能是一个新的女神转生。但是到底是狗尾续貂还是涅磐再生呢，这个就只有等游戏推出再下结论了。

借此机会，在这里把15年来推出过的系列做一个回顾。在回顾历史的基础上，给即将推出的新作做一个铺垫。

当然，时下的RPG已经够多了，没有什么与众不同的地方的话，单是一个RPG作品，实在是不值得笔者这么大呼小叫。

而这部RPG有别于时下众多RPG的地方就是——这是一个“另类”RPG。

举个例子吧，时下众多的RPG里，有多少不是由剑与魔法、龙与精灵、机械人与异形、勇者与怪兽这些架空的因素构成呢？

没错人是需要有梦想，所以会时常望着窗外的繁星陷入遐想。但是这并非梦想的全部。人也可以在望星之余，把目光从窗外转向屋内，看看自己，回味一下自身在现实生活中的学到的东西。女神转生里边反映的，以现实为蓝本构筑的世界，是现实生活的镜子。当然，这面镜子是哈哈镜。不过凡是有心的人，



都可以透过光怪陆离的表象体味到背后的真实。

生活中不是只有鲜花和阳光，美好的表象背后隐藏着许多无法忽视的东西。在任何人都无法脱离供求关系的社会里，作为学生的你能够有时间安闲地玩游戏，背后就已经隐含着你的父母为此付出的汗水。看到这些背后的东西，早日从游戏里边那些美好的空想世界中清醒过来，明白自己总有一天要面对现实社会。这就是为什么总会有反映现实的作品存在。有小说、有戏剧、有电影、自然…也会有少部分游戏。

如上，了解是前提，至于了解过后觉得是否值得去玩一下，那就是读者自身的判断了。

正传部分

女神转生1(1987年,FC)

“以既存的小说为企画，加上自由的构想，组合成完全不同于原作的东西”

——by 制作人冈田耕始

“没有任何非正常因素，现代社会平稳的日常里，某一天突然出现了一些非正常的东西。平稳的日常开始崩溃”用一句话来概括的话，每一作女神转生可以说都是这样开始的。

故事发生在1969年，东京都十聖高校，17岁的高中生中岛朱富，用他天才的编程能力作出了恶魔召唤程序，可以将存在于另一个世界的，非人的生物召唤到人类生存的这个世界来。后来因为被同学欺负，就使用这个程序召唤出恶魔残酷地报复同学……

因为这样很微不足道的理由（或者说，很务实的理由吧）揭开了整个故事的序幕。

系列的原点，留下了“女神转生”这个名字，（“转生”是指本作女主角白鹭弓子，她是日本祖神伊邪那美的转生）也树立了独树一帜的世界观和游戏系统。

也正是从初代起，这个系列就被划入了另类。为什么？因为阴暗的色彩。这个系列的剧本没有其他游戏里那种亮色，“历经磨难最终苦尽甘来，在友情爱情青春正义的团结努力下邪恶被打倒”……这样的过程虽然曲折，但最终还是一片光明健康向上的亮色。这个系列的剧本基本是面向现实的阴暗面，加以艺术加工以后重新表现出来，被划入了另类是很当然的事情了。

不过，体会过了黑暗以后才会懂得光明的可贵吧……了解了现实生活的阴暗面以后，才会明白我们正在过的，“没有任何非正常因素，平稳的现代社会的日常”是怎样一种幸福。

作为RPG系统上最大的创新，一个是可以将除BOSS外所有敌人都收为己用的系统，说白了，“利用敌人的力量来对付敌人”。对后世影响深远。（后来的口袋妖怪、DQM等游戏里的怪物捕



捉系统都源流于此。)也使得女神系列里的登场怪物有别于其他 RPG 里的怪物,不再仅仅是经验值的象征了。在女神系列里,这样的"怪物"一律统称为"恶魔"。

另一个是系列必备的合体系统。将收得的两至三个恶魔合成为一个更加强力的恶魔,通过这种方法来提高队伍的战斗力。其他 RPG 里的队伍组成通常是用几个固定角色从头打到底。这个系列里则一直是:除了男女主角以外队伍里的其他成员在不停地更换-----根据玩家的选择。

但是作为游戏来说,初代并不算成功。继承于 Wizardry 系列的主观 3D 视角的迷宫画面,用 FC 的机能来表现实在是有些勉为其难了。FC 表现的 3D 迷宫很难使玩家明白自己所处的空间位置,又没有地图可以查看,只能凭借自己的方位感和纸笔的帮助,造成玩家很难上手,在亲切度上做得很不够好。游戏里的场所也太小,仅由几个串连在一起的迷宫构成。

DDS1 就像是还没有雕琢的璞玉,但已经发出了奇异的光彩。

(以下关于游戏的评分都是个人的主观看法而已,此外分数是相对来评价的,比如音乐,FC 机种上的 8 分是指的就 FC 的机能而言的表现,并不意味着和 PS 的 8 分的音乐同样好听……毕竟,音质相差太大)

剧情:7(指游戏里表现的剧情,并非原作小说的剧情)画面:6 系统:7 音乐:7

女神转生 2(1990 年,FC/)

以荒废于核战争的,近未来的东京为舞台,描写破坏与再生。不再是站在传统的善与恶的概念上来描写神与恶魔的对立,颠覆神的正当性的作品"



------by 制作人冈田耕始

"人类的繁华已经在核战争中化为尘烟,残存的人们在地下建造了巨大的掩体,避开放射性污染严重的地面和游荡在地面的恶魔群,过着老鼠一般的生活。"

在这样严酷的环境下。主人公和他的朋友,因为偶然的机遇卷入了恶魔集团之间的势力倾轧。集合了恶魔的力量,最终成长为强大的战士的主人公,需要作出选择-----是与魔王一起打倒神,换来人与恶魔共处的和平世界;还是投于神的麾下,成为新的神。

一改初代 Wizardry 式狭小的迷宫舞台,玩家的活动范围是整个东京,剧情也因而变得宏大,不再是初代那么微观。世纪末的夕阳下,工业社会的废墟堆里人类掘地求生,作品里洋溢着对人类繁华文明的不信任感。用动画做比的话,类似宫崎俊先生的《风之谷》吧。系统上继承了初代的所有优点并做了强化。除了还是没有地图可以查看这点外,初代所有的不亲切方面可以说都没有了。游戏的美工水准大幅度提高,至今也被评为 FC 上画面最好的 RPG 之一。推出市场以后引起极大的反响,从此女神转生被评为和 DQ、FF 并列的早期三大 RPG。

剧情:8 画面:9 系统:8 音乐:9

旧约·女神转生(1995 年,SFC)

FC 上的 1+2 在超任上做为一个合集重新推出的复刻版本。画面重新制作为超任水准,系统变得更加亲切,追加了《真》系列开始才有的地图功能。此外没有大的变更点。对于想体验最初两作,但是又苦于 FC 时代没有地图功能的缺点的人来说,是最好的选择。

真·女神转生 1(1992 年,SFC/2001 年 5 月 30 日推出 PS 复刻版)

"神与恶魔不再是善与恶的概念象征,在这样的主题下,导入秩序与反秩序的思想概念与由此产生的种种问题,让玩家自己寻找答案。以这样的想法为目标尽可能作出的作品。"

——by 制作人冈田耕始。

"越是在严酷的生存环境下,人类越是需要寄托。于是,分别以神与魔王为崇拜对象的两大宗教产生了。神许诺给人类至福的千年王国,而魔王则要阻止这个千年王国的建立。"本作的剧情概括起来就是如此。一见是非常单纯的剧情,实际上,却涉及了现代社会存在的政治、宗教、信仰、道德观等种种现实性的问题。

造成严酷的生存环境"这个前提 s 的导火索,是推行全球性秩序的大国与小国的地方武装势力之间的战争。人类社会因为核战争倒退了 30 年。这 30 年间,绝望和无助的人类通过宗教来求得寄托。成长起来的宗教势力之间又爆发了新的战争。于是生存环境进一步恶化,更加绝望和无助的人类更多地信教……这样一个由于人类的弱点而构成的恶性循环,本作的剧本,可以说就是直面人类的这种弱点,并通过游戏里的种种体验,最终尽可能使玩家找到自己



的答案。(虽然答案因人而异,甚至可能得不到答案。)

是选择强力的法律与秩序统治下的未来,还是选择一团混乱但是彻底自由的未来?或是两者都不赞同?这是摆在这一作主人公面前的选择,也是给玩家的问题。

对于传统宗教里代表善的神的重新阐述,是这一作剧情里最不易为人发觉的神来之笔。神麾下的教团里,的确拥有真正善良的工作人员,无私地救助伤病者、安慰人们的恐慌、传播尊老爱幼这类高尚的品德、给在严酷的生存环境下苦苦求生的人们带来希望。但是同时,神却在暗地里加剧自然环境的恶化。因为神很清楚人类的弱点。"为什么神不消灭恶魔,而任由恶魔给人类带来苦难"这一宗教里自古存在的问题,在这里作出了解答。

标题里加入的"真"字是因为从这一作开始,制作游戏的 ATLUS 会社才作为一个独立的公司进入业界。系统上自然也相应作出了进化,怪物的种类大幅度增加,合体的系统也更加丰富。并且有了"合体剑"的概念。(利用恶魔合体来制造的武器)

但是,系统的平衡上反而有了不足之处。其一是主人公的能力太强,恶魔的能力太弱,造成了这一作完全可以不依靠恶魔的帮助直接使用男女主人公从头打到底。女神系列系统上最独有的

特色“利用敌人的力量来对付敌人”这点反而变得不明显了。

还有就是攻击魔法的伤害值太低，造成战斗主要就是依靠物理攻击，魔法



则是辅助和回复魔法的天下。使得战斗的趣味性降低。因此这一作的系统分给的很低，对比剧情的满分，可以说这一作最成功的地方就在于，完成了系列最重要的部分——世界观和思想概念。也靠着这一作，女神转生真正成为了有别于其他众多RPG的现实主义作品。

剧情:10 画面:8 系统:7 音乐:8

真·女神转生2(1994年,SFC/2002年3月20日推出PS复刻版)

继承了前作秩序与非秩序的概念，以由此推导出的可能的未来之一为基础，描写一个处于完全的秩序统治下的世界。极端追求秩序带来的危险性——这部作品特别表示了这点。”

——by 制作人冈田耕始

203X年，严酷的生存环境里，人们在宗教的号召下逐渐聚集在一起，一边等待预言里所说的救世主降临，一边开始用自己的双手建造至福的千年王国——与外界的荒野完全隔绝，任何人都可以安宁地生活的巨大温室。但是救世主还没有出现。这个巨大温室内的人群就已经开始出现了严厉的阶级划分。居民们被标上市民等级，在严格的管理下生活。”这是真2的时代背景。

主人公，作为人造的救世主降生，却给这个千年王国敲响了丧钟。

比前作更加宏大的剧本，两作的剧情既有联系也独自成章。将科幻和神话有机地结合，出色栓释了一部近未来的等级社会里发生的现代神话。是要有序的和平？还是要无法的混沌？或者是不依赖任何人，靠自己的手来创造？女神世界观里有名的三属性：Law、Neutral、Chaos也在这一部里得到了最终的结局。

恶魔持有的特技、魔法比起前作翻了一倍，达到6种，并且可以通过合体来继承魔法，恶魔的特点和作用得到了大大加强。但是，前作以来的主人公的能力太强和攻击魔法伤害值太低的问题仍然存在。这些问题直到后来的《灵魂黑客》才彻底解决。

剧情:9 画面:9 系统:8 音乐:8

真·女神转生if(1994年,SFC/2002年12月26日推出PS复刻版)

作为本篇的外传性质存在的这部作品，相对于到前作为止的壮大的物语，今回想制作微观的东西。人与人的对峙和自己内心的矛盾这样的主题。”

——by 制作人冈田耕始

简单概括这一作的剧情的话，就是“假如”，也就是标题上的“if”。

“平稳的日常……单调的日子……青春的岁月就这样一天天流逝……

假如……这样的生活被破坏了会怎样？

假如……学校被卷入了别的世界会怎样？

假如……有恶魔出现在世上会怎



样？

假如……自己拥有支配恶魔的力量会怎样？”（摘自游戏片头文字）

这样的，完全属于在现实生活的基础上加以“假如”的，沉重的学习压力下在校学生的幻想故事。一反1、2的写实风格，浪漫型的剧本。

199X年，东京都市内某私立高校，轻子坂高校。头脑优秀但是性格不合群，因而被同学排挤侮辱的学生狭间，利用自己得到的恶魔的力量把整个学校卷入了魔界，开始对校内的同学和老师们展开报复……

是打倒狭间，救出大家？还是只顾自己的逃离？还是……接近并阻止狭间？或是…向狭间展开复仇？游戏里一共提供了这样4种选择。以及由此展开的，完全不同的4个剧本。

系列的分水岭。构筑宏观世界的任务前两作已经完成。因此今回一变为微观的视点和与前作无关的剧情，但是将前作的游戏系统完全继承，并且再次做了改良。立足于既有的基础，探求新的发展，承上启下的作品。这一作里的许多东西成了后来的几部新作的启蒙点。

很容易引起学生们共鸣的剧本，和老玩家也能满足的耐玩度很高的系统，兼顾了这两点，这一作推出以后大受好评也是很自然的结果。虽然单纯从剧情来说，不再具有前两作那么深刻的现实意义了。

剧情:8 画面:9 系统:8 音乐:8

外传部分

真·女神转生·恶魔召唤师(1995年,SS)

恶魔不再是中心，以主人公为主体的故事。强调角色各自的个性和游戏中的世界的临场感，追求时代感的作品。”

——by 制作人冈田耕始

与恶魔打交道，驱使恶魔的力量为己服务的人——恶魔召唤师。这个特殊群体的日常生活是怎样的呢？”这就是本作内容的概括。

199X年，日本平崎市。生活着无数居民，普普通通的海滨城市。在都市的角落里，有与恶魔订立契约并使役恶魔的人存在。当然，这些人在公开场合都会有一个合法的身份来掩盖自己暗中从事的工作。主人公——一个普通的大学生，因为偶然的机遇接触到了这些人，并从此走上了完全不同的人生。

故事背景，是九十年代初期的现代城市。请按照下文给出的提示在头脑里想象一下相应的情景：

收音机的广播、狭窄的街道、挂满衣物的居民公寓、阴暗的胡同、雅致的酒吧、嘈杂的迪斯科舞厅、冷清的小旅





馆……想象一下这些情景并组合在一起，就是作品里描写的环境。在这些再熟悉不过的环境背后的阴影里，就生活着不为人知的特殊群体。

故事的展开很有新意。主人公突然被杀，灵魂却进入了一个已死的恶魔召唤师身上，从此不得不以另一个人的身份开始自己的人生。他所附体的这个恶魔召唤师的公开职业是侦探，专门负责解决各种靈异案件——用恶魔的力量。故事的流程，就是描写这个冒牌侦探是如何处理他经手的一桩桩案子。

游戏里表达的气氛确实做到了制作人所说的“临场感”。在自己非常熟悉的平凡的环境里，经历的却是非常不平凡的冒险——这样一种很奇妙的，熟悉而又陌生的感觉。对于初次接触的玩家来说，大概最有冲击力的场面就是房地产商从自己办公桌后面翻出一大堆军火吧（笑）.

顺便一提，ATLUS 当时的考虑是：这一作为正统标题的衍生作品，面向的是系列从来的老玩家群，因此硬件也选择了 SS——因为 SS 用户给人的印象是老玩家居多。与下文提到的《PERSONA·女神异闻录》是同时策划的作品，后者是以开拓新的玩家群为目的，因此选择在新玩家居多的 PS 上推出。

伴随着硬件的转换，这一作的画面效果比起 SFC 时候的作品大幅度提升，尤其是金子一马重新绘制的三百多名恶魔的图像。系列的色调更加突出——前文所说的，那种“阴暗的色彩”。系统继承自《真》系列，加入了大量新的要素，恶魔的忠诚度、魔晶变化和造魔等。

遗憾的是，这一作的难度实在过大——尤其是对初次接触的玩家来说。虽然老玩家能够很快熟悉系统并乐在其中，但是从“上手度”来说，这一作很不成功。不能做好接纳新玩家的话就无法扩展消费者群体，也因此最终没有能够造成太大的反响。这一作，可以说是属于 FAN 专用的游戏吧。

剧情：8 画面：7 系统：7 音乐：8

恶魔召唤师·灵魂黑客(1997 年，SS/1999 年 4 月 8 日移植 PS)



“现代社会的信息交流量凭借电脑网络飞速发展，但是，这种高速发展的背后是否完全没有任何隐患呢？以这样的疑问为前提做出来的作品”

——by 制作人冈田耕始

“199X 年，市政府推行的网络都市计划，和察觉到隐藏在计划背后的阴谋的黑客们之间的故事。”近未来时代，现实与科幻相交集的剧本。看起来是网络化时代很常见的电影题材，独特的地方就在于 ATLUS 是如何把女神系列从来的恶魔系统和神话风格与网络题材相结合的。实际上从初代开始，女神系列里的恶魔就已经与电脑结下了不解之缘。（作品英文名都叫做 Degital Devil Story 嘛）故事里高度发达的现代都市和无处不在的电脑的应用，应该会让今日的年轻人觉得非常有代入感吧。剧情的前半非常出色，年轻人组成的黑客小组、双重性格的女主角（其实是一个身体里有两个人）、只存在于网络上的虚拟城市、模拟体验……这些极有新意的想法比比皆是。后半的剧情则略显有些单调，给人感觉剧情还并没有完全结束制作者就已经仓促结尾了。大概也是开发时候有某些难处吧。

正统系列的后继者，系列目前为止最好的杰作之一。系统的进化也趋于完善，到了这一作可以说没有什么不足之处可以挑剔了。一改前作所有的弊端，亲切度十足，初次接触的玩家也可以很容易地上手。真的要说不足的话……大概就是游戏难度太低了吧（汗）

剧情：8 画面：10 系统：9 音乐：9

魔神转生 1(1994 年，SFC)

类型从 RPG 变为了 S·RPG。以 2024 年的废墟东京为舞台，率领恶魔从恶魔手中夺回东京……这样很单纯的故事。

情報 Topics Infomation	物語 World & Story	出演 Characters and Your
悪魔 Digital Devil	真·女神転生 NINE	戦闘 Battle System
都市 IDEA Space	付録 Appendix under construction	投書 enquete under construction

因为是女神系列 S·RPG 化尝试型作品，所以系统上不成功之处颇多。上手度也不够好，没有造成太大的影响。



但是特别值得一提的是这一作的画面，用区区 12M 容量作出油画效果般的漂亮的战斗画面，实在令人敬佩。真系列一贯的风格，“废墟上的世纪末”得到了很好的表现。

剧情：6 画面：10 系统：6 音乐：9

魔神转生 2(1995 年 SFC)

生不逢时的 S·RPG 杰作，实在遗憾。和皇骑 2、第四次机器人大战撞在了一起，结果自然是以极低的销量收场。从这一作以后魔神系列就基本没落，后来在土星上推出的《轮舞曲》已经不能被视为《魔神转生 3》了。

带有强烈神话色彩的科幻剧本。首先剧情宏大，不亚于《真》系列。围绕着恶魔召唤程序的发明，联结人类世界、伊甸园、地狱 3 个世界，穿梭于 1995 年、2024 年、2052 年等几个时代，波澜壮阔的物语。然后是近乎完美的系统。摆脱了 RPG 的痕迹，发展出了属于魔神系列自己的、在其他任何 S·RPG 大作里都没有的独特系统。己方恶魔的育成和培养系统达到了系列以来的最高峰，也为后来的作品所借鉴。

遗憾的是，魔神两作都有个最大的毛病：电脑行动回合思考时间实在太长。特别是 2。因为这个关系，如果是在超任主机上玩的话，需要消耗大量时间

……

剧情:9 画面:8 系统:9 音乐:9

PERSONA·女神(1996,PS)

“”让不知道女神转生系列的玩家也来接触这个游戏”出于这样的想法来制作的本作,以创新为重点,希望任何人都能够玩得开心,在新的标题下制作的新作品。”

——by 制作人冈田耕始



(昔者庄周梦为蝴蝶,栩栩然蝴蝶也,俄然觉,不知庄之梦为蝴蝶与,蝴蝶之梦为周与。《庄子·齐物论》)

以上文字出自《女神异闻录》片头。借用中国著名的“庄周梦蝶”的典故,重新栓释了恶魔与人的关系。结合了心理学家卡尔·荣格的“原型理论”和《女神转生》的众多神魔角色而提出的“PERSONA”概念,使得《PERSONA》系列从根本构成原理上有别于传统的 DDS,成为了衍生性质的独立标题。

虽然同样也是现代城市,同样也是高中生的题材,同样也是与恶魔的遭遇,但是这一作从一开始就洋溢着有别于从来作品的独特气氛。怎么说呢……做个比方,《真 1、2》是教堂的管风琴,《if》是短笛,《恶魔召唤师》是大提琴,《魔神》是重金属摇滚,那么《异闻录》就是钢琴独奏。在静寂的夜晚独奏的钢琴,很清幽、带点淡淡的哀愁的曲调,但是每一个音符都确实地敲打在心坎上。

这一作开始,剧情的描写重点彻底放在了角色身上。亦真亦幻的剧情,和对于高中生来说极有亲切感的人物,令这一作在开拓新的玩家群上取得了比《if》更高的成就。也就是从这一作起,女神系列的玩家分化为了两大派系---正统派和 PERSONA 派。直至今日还在内战不休……(-_-;)

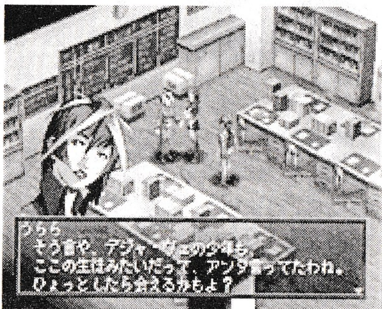
遗憾的是,这一作在系统上也有很大的问题……就是战斗实在太消耗时间+不能随时记录。在不够亲切这点上,跟《恶魔召唤师》有一拼。(-_-;本来就是同期的作品……)幸喜的是这些的不亲切点都在各自的续作里得到了解决。

剧情:9 画面:8 系统:7 音乐:9

PERSONA2·罪(1999 年,PS)

“天真的罪”,借用作品的英文副标题来概括这一作的内容再合适不过了。几个幼小的孩子,因为不愿意失去重要的友情而犯下其实并不存在的过失。内心里背负着罪的烙印过了十年以后,已经相互认不出对方的这些孩子再次聚在了一起……这样有些残酷的主题。

虽然主要角色是学生,但已经脱出了校园青春剧的范围。这一作成功描写了年轻人之间那种难以割舍的友情(不是爱情),打动了无数玩家的心,即使是已经不再是学生的人。任谁都有童年的回忆吧？美好的回忆,或者苦涩的回忆……



作为《异闻录》的续集,时间放在三年后,但是剧情基本和前作没有联系。(顺便一提,似乎国内都习惯把这两作叫做“女神异闻录 2”,其实“异闻录”只是“PERSONA”这个系列总标题下,第一作的幅标题而已。)系统上做了令人咋舌的巨大变动,即使是和同系列的前作相比也像是两个游戏。取消了从来的主观视点,取消了恶魔合体,取消了和恶魔并肩作战的系统,也脱去了“异类 RPG”的色彩。各方面,都向着容易为大众所接受的,但也不是那么有强烈个性的 RPG 靠拢。对于这样的变化玩家的评价是毁誉参半,不过实际的效果则是,PERSONA 系列确确实实作为一个独立的标题从正统系列里分化出来,并且开拓了自己独有的玩家群体。作为商业上来说,无疑是成功的。对于系列的老玩家来说,体验一下全新系统的作品,其实也何尝不是一件好事。

系统上,取消了前作为止的合体系统,恶魔的召唤变得比较单调,战斗上合体魔法的威力过于强横也影响了战斗的平衡和趣味性。所以单纯就战斗来说这一作的分数不如前作。不过,制作人所说的,“希望任何人都能够玩得开心,在新的标题下制作的新作品。”这个目标,真正到了这一作才完全得以实现。





剧情:8 画面:8 系统:7 音乐:8

PERSONA2·罚(2000 年,PS)

小的时候,遇到不明白的事情我就会想,等长大了就会明白了。现在我是大人了,却发现不仅没有得到答案,不明白的事情反而更多了。到底…什么才是大人？或者说,小时候所以为的那种大人,真的存在吗？”这样的问题,相信在二十多岁前后,并且已经不再是学生的读者里,有不少人都有过类似的困惑吧。

对,《罚》的剧本就是这样,系列里第一次将笔锋转向成年人的世界,描述成年人的生活,直面成年人的困惑,为所有的“内心还是孩子,身体已经是成人”的玩家准备的作品。

突然之间,自己就不再是学生;突然之间,自己必须背对父母面向社会;突然之间,自己不得不为每日的生计而奔波;突然之间,自己不得不从事自己并不喜欢的工作;不想长大,但是岁月不饶人——将这样的,只有成年人才会体会得到的烦恼在看似荒诞的剧本中慢慢地流露出来。做到了这一点的游戏剧本,似乎目前来说并不多吧？

事实也正是这样,《罚》的支持者不多,因为游戏机玩家的平均年龄,多数



并没有达到“大人”这个阶段。但是从内心里喜欢这一作的玩家，几乎都是这样的“大人”——有体会，才可能有共鸣。这就是为什么尽管国内和日本，前作《罪》的支持者都要多于《罚》，但是我会给出比《罪》更高的评价的原因。

系统基本和《罪》相同，合体魔法的威力做了平衡，战斗画面也有改进，还追加了隐藏迷宫。

遗憾的是这一作在商业上并不是太成功，理由如前所说---因为游戏机玩家的平均年龄。但是，作为杰作这点是无庸置疑的。

剧情:9 画面:8 系统:8 音乐:7

真·女神转生 NINE (2002 年 12 月 5 日,X-BOX)

系列里第一作网络游戏…话虽这么说，今年推出这个是单·机·版。(＊这里请用红色字体)明年发售的才是网络版。所以千万不要相信某些 JS 所说：“这个游戏必须买正版才能玩，因为 D 版不能上网”!!

很遗憾由于到发稿日为止笔者也没能拿到这个游戏的软件，(都说了是“另类”啦-_-老板么，自然不会随便进些”另类”游戏回来)所以这里只好根据网络上得到的消息来作些介绍了。

本作故事背景设在［真·女神转生 1］中间一段空白的时间，202X 年的东京．地上世界被核武器毁灭，残存的人类只能居住在没有被污染的地下都市．那个时代人们唯一的娱乐就是在电脑空间内作出虚拟的世界并在其中生活．在这个虚拟的繁华的大都市内体验现实中得不到的乐趣．

但是这个虚拟空间也会产生 BUG，以形形色色恶魔的姿态出现的病毒并袭击空间使用者．管理阶层为此派出了专门负责清除 BUG 的员工．主人公即为其中之一．这是目前公布的故事的序章。

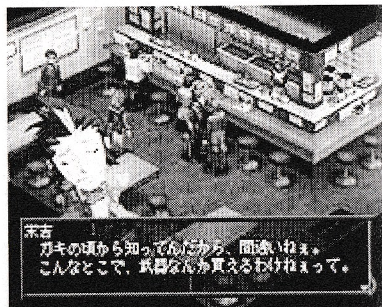
游戏里，以 2D 的人物+2D 背景来表示现实世界，3D 的人物+3D 背景来表示虚拟的电脑世界。

与［魔神转生 2］一样，游戏里共有 9 种属性（NINE 的起名即源于此）。系统上继承自正统女神，有恶魔对话和恶魔合体。平常在电脑都市的街道内行动时候，可以选择一个自己喜欢的恶魔同行．自己电脑内则可以存储数目众多的恶魔。并且在继旧作承的系统上加入了大量新增系统：

1 战斗分为两种形式:回合制和真实时间制

回合制战斗发生于玩家在大地图上进行移动的时候。

真实时间制战斗发生于玩家已经进入某区域内部以后(比如建筑物)。





特点是根据玩家拥有的恶魔数目可以组建不同的支队，支队由一名能力强的恶魔作为队长。每支队恶魔数目为 5，战斗发生以后，玩家可以根据敌人兵力决定己方投入支队数目。最大可以达到 9 支队伍。即 9x5=45 个恶魔同时投入战斗！（英雄无敌? -_-b）战斗为真实时间制，半自动进行。己方的恶魔会根据各自的特性和主人公的指令自己做出行动。

2 战斗中己方恶魔的[一时合体]和[分裂]

所谓[一时合体]意思是在战斗中将两名恶魔临时合体为新的强力恶魔来使用，战斗结束以后又还原为原有的两名恶魔。

[分裂]是在己方战斗单位严重不足的场合，将一名恶魔分裂为 4 个同样的恶魔来使用，当然能力也会相应下降。

3 恶魔的[容量]

主人公在合体时候可以作出超过自己等级的恶魔。但是主人公拥有的容量有限，每个恶魔都有自己不同的容量，等级越高的恶魔占用容量越大。因此假设在主人公只拥有 600K 容量的场合，可以选择：要一个 600K 的高等恶魔；或两个 300K 的中级恶魔；或 6 个 100K 的低等恶魔。是数量战还是少数精锐就看玩家需要了。



恶魔的容量会随着参加战斗逐渐减少，因此坚持使用一个恶魔会使其所占容量越来越小。

4 [多重攻击]

使用相同种类的魔法或特集攻击即会进化为比单独使用更加强力的攻击。类似于罪罚的合体魔法。

5 [相杀]和[贯通]

己方与敌方同时使出的使出的魔法或特技属于同系统时候，效果相互抵消，就是[相杀]。一方的魔法等级或特技等级更高的场合抵消敌方的攻击以后继续造成伤害就是[贯通]。

6 [己方恶魔的强化]

可以通过牺牲己方的恶魔来制作强化能力或魔法继承的魔晶，将这种魔晶给己方其他恶魔使用即可提高能力，最大 2 倍。还可以将恶魔变化为武器，给己方其他恶魔装备使用。这里综合了真系列开始的魔法继承、召唤师系列的魔晶变化、御魂、魔神系列的仲魔装备。

根据目前日本游戏论坛的玩家反映来看，这一作反响良好。因为是系列头一次真实时间制战斗，上手和适应系统需要时间，但是一旦适应以后就能够体会到其中丰富的乐趣。画面效果不是很出众，但是关键的“好玩”这一点上 ATLUS 给出了满意的答卷。



真·女神转生 3NOCTUREN (2003年2月, PS2)

“……接下来要说的是，为了生存而进入死亡的世界的故事。

……这样，你就成为恶魔了。很辛苦吗?不过，很快就会习惯了。从现在开始，世界将要变了。”——摘自真3影像文字。

大军未动，广告先行，连试玩版都没有的真3，只在TGS上公布了一段影像而已，却已经引起了这么大的反响。(苦笑)

作为正统的《真·女神转生》8年以后的续作，这一作当然背负了太多的期待，相信ATLUS也已经尽了全力吧。

那么，这里唯一需要担心的就是：是要艺术还是要商业?

游戏软件当然是商品，但是商品也可以有艺术价值。就游戏达到的艺术性和内涵来说，真系列已经成了一个续作难以逾越的高峰。但是作为商品来说，真系列就一直都卖的不是太好了。(很简单，太"另类")反而是PERSONA系列销量更好。面对残酷的现实，不知道ATLUS到底会怎么考虑呢?

就目前公布的情报来分析看，真3舍弃了传统系列的特色---主观视点的迷宫。但是这个改进应该可以使得游戏为更多的玩家接受。主观视点的迷宫继承自Wizardry系列。而Wizardry系列本身就是属于FAN层次很固定，难于为大多数人接受的RPG。虽然主观视点具有其他视点不具备的独特感觉，虽然对于已经习惯了主观视点的从来的老玩家很遗憾，但是应该说——ATLUS作出了正确的选择。

故事呢……岗田只说了主题是“創造”。被毁灭的人类世界，能够生存下来的只有恶魔。因此主人公为了生存下来也不得不放弃人类的身份，成为新种的恶魔。虽然详细不明，但是看起来非常值得期待的剧情。一反传统的女神系列不能使用魔法的召唤师主人公+魔法达人女主人公这样的搭配，这一作主人公自己可以使用魔法，而目前公布的内容也没有看到有和他并肩作战的类似女主人公的人。也许这一作的主人公一直都得孤独地作战吧……哦，不对，既然他已经是恶魔，那么那些恶魔就是他的伙伴了。

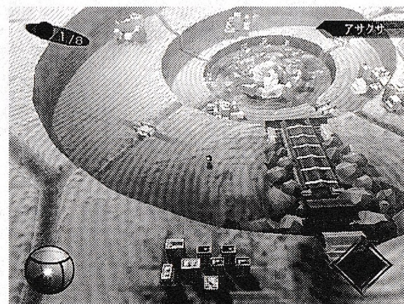
恶魔交涉系统和合体系统被完好地保留了下来，有这些系列的老玩家可以放心了。因为这些才是女神系列游戏系统的精髓。3D的恶魔比起同样是3D的NINE里的恶魔来造型上要出色许多，恶魔绘师金子一马独特的绘画风格被很好再现了出来。至少在画面上，这一作应该是可以不用担心了。战斗的成员包括主人公在内只有4人了，似乎也没有了以前的前列后列的概念，虽然遗憾但是考虑到主机的机能可以理解——要按照超任时代那样的参战人数的话，敌方恶魔最多可达十几个，都用令人满意的3D造型表现在屏幕上是很难的事。



从目前公布的战斗影像来看，战斗结束以后己方恶魔也会得到经验值，有了很大的育成余地。此外自动战斗的节奏控制非常出色。所谓自动战斗是系列历来都有的，只需要下“AUTO”指令，全员就会自动攻击敌人的系统。假如自动战斗时候也像FF那样全程显示战斗过程的话，打杂鱼练级很罗嗦。像DQ那样，攻击特效+伤害数字显示似乎又太冷清。真3的AUTO战斗只显示被攻击的一瞬间的动作，实在是绝妙的个好主意。通常RPG都需要投入几十甚至上百的时间，想要玩家不觉得烦躁的话，对于游戏节奏的控制是异常重要的。

最后，就是女神系列最重要的部分——自己独有的气氛被很好的表达了出来。什么叫做“独有的气氛”?就是——即使是从来就不接触这个系列的人，也能够通过画面、音乐和短短几分钟的试玩，隐约感觉到一些和其他众多RPG不一样的地方。也许会很喜欢，





也许会很讨厌，但不管怎么样，都会给人留下印象。不同于某些各方面中规中矩，没什么缺点可挑剔，但也没什么个性可给人印象的游戏。

因为太过强烈的个性，一直无法讨好绝大多数人，但是一直被一部分人深深喜爱。这大概就是一直背负着“另类游戏”这个名号的女神转生系列不变的宿命吧。

全文到此就应该结束了，最后觉得还有必要加上几句。是什么值得我对一个游戏如此着迷?所谓游戏，不就是游戏制作会社用来赚钱的商品而已么?没错对于一个会社来说，游戏就是赚钱的商品而已。但是对于游戏具体的制作人来说不是。我相信在他们眼里，自己是带着某种追求去制作一部作品而不是商品，在这部作品里融入自己的人生体验，用心来完成自己的理想——我始终认为，任何出色的游戏制作人的理想就该是做出自己心目中完美的游戏。就好比电影公司拍电影的目的是为了赚钱，而拍片的导演则有自己的艺术追求。

令我为之着迷，并愿意为此等待8年的，就是这样的追求。看看别人是如何一次又一次接近自己的理想，也是一件快乐的事。

文/monkeyking

沙迦——英雄的诗篇

赌博，爽快，创意，这些沙迦的代名词始终是沙迦系列的精髓所在。河津秋敏求变的想法依然不变。未来，也许更多的沙迦作品会继续登陆在TV舞台上。

沙迦之父——河津秋敏

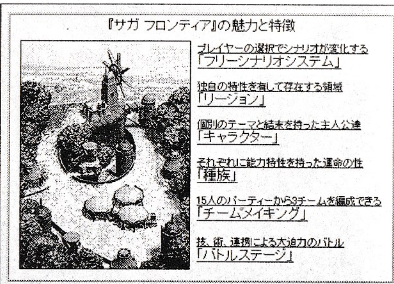
也许河津的名头并没有FF制作人阪口博信来得如雷贯耳。但就以后在游戏制作所体现的创意而言，河津却是一流的人才。阪口在FF系列开发后期逐渐江郎才尽，河津秋敏却因为独到之处越战越勇。反思和探索一直是河津追求的目标，打在游戏上印记就是不断的求新求变。沙迦系列，在历代的评分中，都可以看到一个奇怪的现象。打分的编辑往往会分成两派，高分和低分并进。究其原因，每一次作品 ，沙迦往往系统大变，个性自然带来大起大落的评价。这可能也反而是对河津最高的评价。

沙迦乐师——伊藤贤治

伊藤贤治和河津秋敏一样，属于SQUARE的后来人。刚入社的时候就受到植松伸夫的重视，一起担任的密宝传说，被FANS称作豪华双璧。此后伊藤渐渐崭露自己的作曲特长，主要担任非FF作品的音乐制作。在其后的SFC时代，伊藤制作的圣剑传说3和浪漫沙迦系列音乐都被认做是经典之作，伊藤也成为SQUARE中仅次于植松的天才音乐制作人。音乐中古朴的风格给浪漫沙迦1,2添上浓重的年代感。到浪漫3和以后的沙迦领域篇1又尝试多种风格的配音，给不同的场景均配以最合适的风格。在创作才华充分显露之后，现今的伊藤已经自立门户，成为自由音乐人。去年为卡片召唤师2制作音乐再次受到好评。

沙迦插画师——小林智美

小林本是公司白领，在显露出绘画的天份后毅然辞职成为自由插画师。最初为小说画插画，慢慢成为相当人气的插画师。她的笔法随意而流畅，纯手工和水彩画法让大多数科班出身的画师汗颜。上色擅用明媚鲜艳色彩，但却能保持清澈透明而不俗艳，极具壁画般华美。她笔下的人物大都俊美挺拔，偏中性却没有少女漫画的恶趣味。小林从SFC时代就一直作为浪漫沙迦的插画师。（她除沙迦外没有做过其他游戏）。



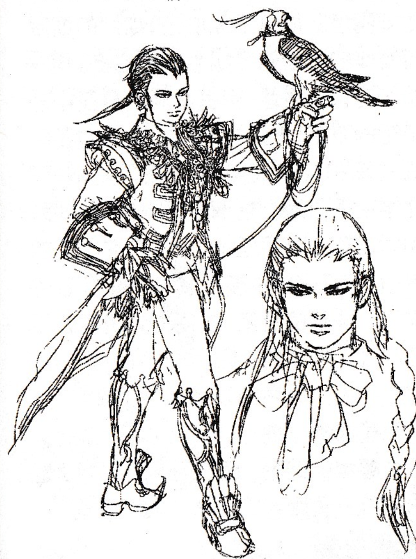
但放在这里介绍的原因，个人感觉虽然小林的人气为沙迦带来不小的销量，但小林明媚的色彩却并不是很适合浪漫系列比较暗色的背景设定，直到PS以后的几个作品，小林的人物才真正成为游戏的一体。

一、幻想之翼

沙迦(SAGA)，在古北欧语系里，意思就是英雄传说。至今流传的北欧神话，重要来源之一就是北欧民间小说——《SAGA》。沙迦系列(国内也常用浪漫传说，台湾译作复活邪神)一直都以独特的气氛和高自由度而成为RPG经典系列之一。正如他的本意，沙迦系列就是一本记载了无数英雄传说的传记。

SAGA——魔界塔士

GAMEBOY在最初而言，并不被所有人看好。对于硬件开发系统以及市场的怀疑，厂商开始大都抱着观望甚至蔑视的态度。GB上主流就是各种动作游戏和简单的小游戏。在便携平台上开发RPG，这是大部分厂商都不敢想的事情。而SQUARE却表现了相当的远见，这也是河津秋敏有机会第一次成为主要开发者。



SaGa Frontier サガ フロンティア

サガ フロンティア

SaGa Frontier

对于当时的SQAURE而言，FF自从3以后开始逐渐成为最成功的RPG系列之一。SQUARE没有停止对RPG的继续探索，斟酌之后决定采取外传的形式来实践新类型。日后的另两大RPG系列就在GB上诞生，一个是圣剑传说，另一个就是河津所负责的萨迦系列。

沙迦的第一作魔界塔士，虽然没有明写着FF外传。但是举手投足之间都和FF密切相关。故事描述的是世界有一座巨大魔塔，传说塔的顶部就是乐园。英雄的传说开始于一个热血的少年的憧憬，他想自己去见证魔塔的传说。细心的玩家会发现，游戏甚至也出现了四大水晶这样的设定。游戏前段基本都在FF的影子中不断进行。但表现出的天马行空，无拘无束的想象也渐渐成为以后SAGA的特点。敢于在同一个场景同时出现冷兵器热兵器魔法武术等等各种混杂的设定，可谓出了一步怪棋。最终，河津更是设定了一个令人瞠目结舌的结尾。所谓的乐园只是神的愚弄，一切都是取悦神的棋子。绝大多数通关的玩家都对这个游戏留下极为深刻的印象。



黑白色的 GB 显然无法做出 FF 那样五光十色的攻击效果。魔界塔士战斗是上下分屏，给敌人留出了充分的空间。足够大的敌人虽然不能和 FC 一样有丰富的动作，但在视觉效果上令人非常过瘾。河津也把 FF2 的一些奇特设定大大加强，搬入了魔界塔士中。没有经验值?不错，沙迦就是这样的游戏。魔界塔士确立以后都不采用经验值成长。在魔界里成长办法是，玩家在三个种族中挑选一种。人类可以依靠装备道具，超人则即可装备道具，战斗后也会随机增长，兽族在战斗后会吃下敌人的肉，可以变成其他兽族来成长。如此非线性的成长无疑加大了随机性，自然也让战斗加大了刺激程度(日文 BBS 上，沙迦的关键词之一就是“博打性”，赌博也许就是天性吧 ^^)。

随机的成长，加上河津一贯 BT 设定，魔界塔士的难度是不规则增长。游戏中需要始终保持紧张感，无论多强依然会有被秒杀可能。为了玩家心脏考虑，沙迦系列也从此一直都可以随机记录。当然，还有另一个重要的理由，作为 GB 上第一个作品，SQUARE 并没有能完全掌握硬件条件。虽然用了数倍于其他 RPG 的开发时间，游戏的 BUG 却多得惊人。好在致命的 BUG 不是太多，更多的是一些变异现象。探索 BUG 也是魔界塔士的一大乐趣(寒)，这却是当时的真实反映。

颠覆经典的设定，加上颠覆经典的理念，魔界塔士最终取得了巨大成功。不仅销量突破百万，并获得了民间和业界的一致好评。在今天看来，游戏画面简单的不能再简单，却出现了很多经典的设定。作为 GB 第一款 RPG，魔界塔士中很多前瞻设计都被沙迦系列甚至其他 RPG 所沿用。对于河津，GB RPG 和沙迦，魔界塔士都是一个极高的起点。

SAGA2——密宝传说

魔界塔士发售后 1 年，密宝传说登场。1 年后的 SQUARE 无论在技术，还是制作人员的经验上都有了十足的提高。密宝传说的游戏画面相比魔界塔士如同隔世。依然是黑白色，描绘的细度与制作的精巧到了相当高的地步。相对前作的未来背景，密宝反而设置在中规中矩的东京，大江户时代。主角为了寻找失踪的父亲和众神留在人间的 77 件密宝而冒险。剧情明显丰富了许多，相对前作人物只会说些是或不之类的废话，本作一些主要人物都有了细致的描写。失踪的父亲，主角的师傅阿波罗都成为人气角色。现世界和异世界的详细刻划也为以后的系列打下了伏笔。当然和前作类似的是，密宝传说依然留下一个颠覆的结尾。最终的 BOSS 也就是主角所一直崇拜的师傅，阿波罗神。

密宝总体已经完全脱离了 FF 的影子，开始形成明确的沙迦特色。系统上吸取了前作的经验后 LV UP。保留无经验值的设定，职业系统在前作基础上增加了机械类。超人可以在战斗中随机悟得魔法和特技。也就是以后“一闪”的雏形。机器人在战斗后随机得到零部件在加强实力。怪物依然保留了吃肉系统。剧情中设定的 77 个密宝在游戏中也有相应的作用，密宝收集要素成为游戏的一大卖点。

密宝传说由于各方面的完美表现，被评作 GB 系列中的最强作品，也轻松达成了 80 万份的大热卖。较低开发成本下取得 80W 销量，已经让 SQUARE 大赚了一笔。河津从本作也逐渐成长为娴熟的制作人，不久后就参入新平台 SFC，进行新的沙迦游戏开发。

SAGA3——时空霸者

即使没有河津秋敏，GB 上的沙迦依然继续。1991 年发售 GB 最终作——时空霸者交由 SQUARE 大阪开发组。就时空霸者本身而言，作品质量并不算差。剧情在现在，过去，未来中不断交替。勇者为了拯救现实世界的大洪水而进行时空旅行。每个时代的事件又会彼此影响。这样的思想在以后的 FF5 和时空之旅中得到了充分体现。但还处于探索式的剧情设置，却冠以时空霸者的标题，多少都有些言过其词。





藤冈千寻的作曲，更无法与植松，伊藤这些大师相比，不要说是像 CT 一样表现时空的深邃感。单调的曲风感觉更像是变味的 FF REMIX，难怪偏激恶评甚至称时空霸者是低劣的抄袭之作。

时空霸者一开始，角色都是人类。可以根据战后的肉类，零件来自由变身。怪物的种类也大大增多。系统虽然吸取前作不足，加大平衡性设定。超人装备效果都半减，人类物品效果增强，对怪物机器设定也有合理改变。再次引入了经验值系统，这也是整个 SAGA 系列中唯一的一次。返回正统后，无疑消弱了随机获得的快感，令绝大多数玩家们无法接受。弱智的 AI 系统更是被广为诟病，设为 AUTO 的角色竟然只会随机使用魔法和特技，令人吐血不止。

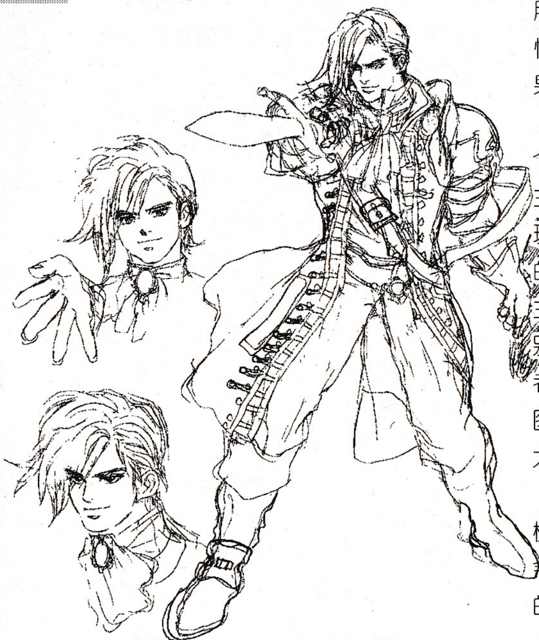
时空霸者最终以 66 万份惨淡收场。销量上也不算颜面无光，但评价却是有史以来最差的一次。没有河津秋敏，沙迦甚至无法保证自身特色。这样的角度看，也可以说是对河津秋敏的肯定评价。时空霸者最终为 GB 的沙迦历史划上一个不是很圆满的句号。在国内，由于时空霸者比前作更早登场，系统变异自然也没带来太多的反感。因而国内对于时空霸者往往有比密宝传说更高的评价，也算是国情特色吧。

GB 沙迦系列，河津秋敏不断在开发中进取，力求从 FF 阴影中走出一条自己的路线。最终沙迦以其独有的氛围

与特色吸引了相当的用户群。GB 沙迦系列犹如插上幻想之翼的童话，儿时那种铁金刚大战人造人的想法无不一一闪现。对于孩子而言，有什么比想象更重要的呢。GB 沙迦的魅力，莫过于此吧。

二、剑与魔法 浪漫沙迦系列 ROMANCING SAGA

ROMANCE（罗曼史），最初的意思就是罗曼斯语。《亚瑟王与他的圆桌武士》《贝奥武夫》都是以罗曼斯语流传于民间。于是罗曼史渐渐变成中世纪的骑士传说。ROMANCE 作为动词的另一个意思是"创造……传说"。从这里可以看出，河津秋敏不仅仅是要作一个中世纪的 FF，让玩家来阅读英雄传说。更重要的一点，浪漫沙迦是让玩家来创造自己的英雄传说。



浪漫沙迦 1

正如 ROMANCING 的附标题，浪漫沙迦系列已经收敛起无边际的空想，开始接近写实系的传记。让玩家来自由创造一个传说，浪漫沙迦 1 的自由度确实是整个系列中最高的。当时而言，流行的 RPG 以 FF 为例，无一例外都是单主线剧情。玩家以主角的视角代入游戏，但主角的一切基本都是固定的。你必须杀死设定好的每一关 BOSS，或者拿到设定好的物品，来引发下一个剧情。浪漫沙迦 1 的做法却是在同一个时间会引发数个剧情，而对于同一个剧情也未必只有一种解决方法。在解决一个剧情的同时也可以引发，解决其他剧情，或者因为某些原因直接导致现在剧情结束。引入时间系统，时间的流逝（游戏中用战斗次数来定义时间）也会影响剧情引发。如此诸多因素产生的必然结果是每次游戏的过程必然是不同的。

游戏的开场，只是给玩家设立一个大舞台，以三邪神和人类的战斗为主线。（这也是译为复活邪神的原因）玩家除了打倒复活邪神的主线，其他的一切都可以自由 DIY。可以在 8 人主人公里自由设定主角的身份，性别，特点，然后自由结合生下后代。或者自由去引发剧情继续游戏。在大地图上漫无目的的游荡甚至会联想起大航海时代。

浪漫沙迦 1 的战斗系统恢复了横向作战。但第一次引入阵型的概念。人物根据自己的能力安排在特殊的位置，就能事半功倍产生效果。三列位置的设计让 RPG 游戏也带上浓厚的战略色彩。"一闪"，也就是在游戏中都可以头上点灯泡突然悟得技巧，第一次出现在游戏中。武器熟练度系统从 FF2 就开始出现，在本作中地位更是突出，大部分的武器在熟练度达到一定数值都会悟得独有的强力特技。也就是对于战斗系统，玩家依然可以按着喜好来进行。

虽然和魔界塔士一样，浪漫沙迦 1 有着绝对的创意和相当的前瞻设计。然而却没有魔界塔士那么好的运气。最终游戏以不到百万而收场。在发售后，玩家竟不约而同地表示，游戏难度超乎可以忍受的范围。河津秋敏在发挥创意的同时，把他 BT 的战斗理念也发挥到了极至。被敌人毫无预兆地秒杀，不断打击玩家信心。而虽地图上可以看到敌人，必要时能回避。到了游戏中后期，整个地图布满密密麻麻的敌人，回避是完全不可能的。战斗频繁远远超越普通的踩地雷。 某些需要数千场战役才能引发的事件，对于有正常游戏观的玩家无异海市蜃楼。开放式剧情，当时是一个创举。但对于早已习惯按部就班地玩家，完全自由的模式让他们摸不着头脑。一旦早期触发后期的剧情就以为无法继续，从而更早结束尝试。

直到现在，浪漫沙迦 1 的评价依然是毁誉参半。少数能够接受苛刻游戏条件者将其评为全系列最强作品，而其他玩家都认为是大失败。就笔者自己的看法，浪漫沙迦 1 的存在意义远大于游戏本身。正是有了 1 中许多成功的探索，才把浪漫沙迦的后两作推上了经典的地位。而很多年的 WSC 复刻，修正了绝大部分的诟病，画面上也强化了许多。可多少人能玩的到呢？也算是游戏的不幸...

浪漫沙迦 2

"这是一首记载王国兴亡之歌，传诵着帝国和他们历代皇帝们的英雄事迹……" 浪漫沙迦 2 开始于一个吟游诗人的低声吟唱。寥寥数个场景就把游戏带入充满血与剑的帝国初期。浪漫沙迦 2 至今依然可以排入 RPG 剧情的前十位。他没有过多感情纠葛，没有太多的爱情描写，也没有心理缺陷这些流行要素，甚至没有一个孤胆英雄。他所有的只是以吟游诗人的角度，冷冰冰地记述着帝国的兴亡录。记载着皇帝们代代相承，前赴后继直到打败七英雄。写实近乎残酷的手法可以和以后的奥伽战争相提并论。

游戏也采用苛刻的 LP 系统，对于每个人都有自己的寿命也就是 LP。每次被击倒就会减寿，LP 永远无法回复。到了大限，无论皇帝还是草民，都无法逃脱死亡的命运。皇帝们可以用密术传承自己的能力，而对于配角们，他们永远都只存在于短暂的历史中。这样的悲剧气氛在很久以后的另一游戏中重现，不过有了更适当的名字--《跨越我的尸体》（SCE 发售于 PS 上的 RPG，虽然和沙迦没有任何联系，但是系统却有诸多神似之处）。踩在同伴的尸体上前行，直到游戏



进行至打倒七英雄的最后一刻。最后的结局固然脱离了灰色的现实,带有明显的理想主义色彩(最后一位皇帝自行退位,成立了共和国)。但游戏的最后一幕令人实在难以忘记。当诗人的歌声逐渐停下,围观的人们各自散去。诗人给最后一位客人行了大礼,称他为陛下。皇帝却淡淡地说,请不要再称呼我陛下,我只存在于历史和传说中……许许多多生死与共的同伴们渐渐在皇帝的记忆中翻涌。

伊藤贤治一改在密宝传说中轻松的配乐,开始使用凝重,低调的风格。风琴的和弦为大部分场景提供了相当合适的气氛。而植松伸夫唯一的一首作曲,也就是诗人开始吟唱的"传说的起点"堪称神来之笔。

浪漫沙迦 2 剧情得到一致肯定,但残酷的 LP 系统,被基本所有非剧情系玩家所否定。无论如何都很难接受辛辛苦苦培养的人物,竟然死掉的感觉吧(个人反而觉得越是切肤之痛,越能体会游戏的沉重气氛)。年代替换,人物交替缺乏连续感也是问题之一。阵型的概念是浪漫沙迦 2 开始真正确立下来的。1 里还只有位置的差别。2 里有很明确的阵型概念。不同阵型对能力加强差异极大,给玩家留下相当大的自由选择空间。技和魔法的分类开始合理和细化。一闪不仅来自于对武器的熟练,还有诸多的影响要素。(比如敌人的强度,相关技的使用次数等等)。许许多多带着明显沙迦特色的战技(如乱れ雪月花,清流剑等等)以后都一直沿用。而除了明显的剧情主线,自由度稍有下降的同时让游戏也能有序前进。当然你愿意的话,依然可以以极低等级去挑战七英雄(自虐嗜好?)。另外加入了王国治理的要素,看着王国的版图不断扩大,成就感不言而喻。

浪漫沙迦 2 在发售的时候极具争议。但越是经过时间的洗练,反而对于浪漫 2 的好评越来越多。软件长卖,以 118 万份大热卖而告终。浪漫 2 成为沙迦历史上最成功的一个作品,留下无数铁杆 FANS。同时也为集万千大成的浪漫 3 打了极为扎实的铺垫。

浪漫沙迦 3

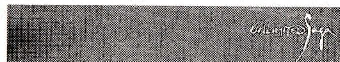


Romancing Sa·Ga 3

ロマンシング サ·ガ3

(1995年11月11日発売)

1995 年,SQUARE 外表上一直在 FF6 的光芒下异常强大。下半年发售的两款 RPG 超大作圣剑传说 3 和浪漫沙迦 3,可以代表当时 SQUARE 最强的制作实力。浪漫沙迦 3 在 32M 容量的配合下,做出了无与伦比的画面效果。鲜艳的色彩,动感的战斗画面,极为细腻的描绘达到前所未有的画面冲击。同时容量的扩充(浪漫沙迦 2 是 16M)让河津在剧情上排布更是筹措有余。河津在浪漫 1 和浪漫 2 之间找到了一个非常理想的平衡点。让"玩家创造自己传说"的想法,在 2 里的关键字是"自己",在 3 里体现的就是"创造"两字。剧情的主线是每 300 年发生死蚀中诞生宿命之子,在前两个死蚀分别诞生了魔王与圣王。第三次死蚀中,主角们以各自的角度登场。在主线背后设定了丰富异常的支线剧情。故事犹如煮开水般越煮越热,主线副线,铺垫伏笔都会随着事件引发一一浮出水面。交杂几大王国兴亡,圣王魔王纠缠以及人类魔族战斗的传说,都依靠玩家自行探索来求知。丰富的情节一样造就了无数性格丰满的角色,即便是作为敌人的魔界 4 贵族一样有着自己的性格。魔龙公对决的时候,简单一句"蝼蚁之躯"(**あわれなムシけらども**)都感觉气势压人。对于众多的事件也改变了以往单调的到 XXX 处消灭 XXX 这样的设定,加入大量类似 MINI GAME 的事件。比如成为 JS 之霸(商会事件),还有国务统治等等。伊藤贤治的配乐从浪漫 2 的低沉有力也转入多风格,以配合不同的游戏场景。浪漫 3 中既能听到电子乐合奏,也有带着典型东方韵味的配乐。丰富的场景与多风格的尝试,也成为伊藤以后风格重要探索。





浪漫 3 的系统也是系列中最合理完整的。技方面详细分开,而且可以达成极意后互相交流,总数多达数百种。术则细分为苍龙玄武白虎朱雀四种,总数也有几十种之多。阵型继续强化,每种阵型更演化出各自的阵型技。达成沙迦 3 的最强可以有许许多多种方法,游戏给予了玩家充分的空间,无非看你自己如何去安排。



浪漫 3 推出后得到玩家的一致好评,但他的背后却折射出 SQUARE 自身的弱点。浪漫 3,圣剑 3 和时空之旅无异是 SQUARE 史上最强的 3 部大作。但在辉煌背后,SQUARE 却显示出一些令人不安的蛛丝马迹。当时,任天堂和 SONY 曾经试图合作推出 SFC 的次时代机种。当时的 SQUARE 全力投入 SCE 和任天堂的新主机开发,秘密开发 FF 的最新作已有一定开发度。但最终和谈失败,新主机被搁浅,几乎把 SQUARE 推入绝境。根据初公布的两大巨作圣剑传说 3 和浪漫沙迦 3,到短短数月即把游戏推向市场来判断。SQUARE 可能已经无力为继,只得冒险把没有达到计划中完成度的作品推向了市场。圣剑传说 3 由于 BUG 不断,而且诸多致命 BUG 导致游戏进行困难,发售受阻,以超大作全不匹配的销量惨淡收场(仅 80 万本)。而浪漫沙迦 3 虽然完成度高的多,但也在游戏里留下了许许多多的断头的剧情令人扼腕。最明显的就是地图上留下很多空白之处,当初游戏中直觉就是可以前往但却一直找不到方法。直到多年后,利用模拟器修改的办法证实,这些地方原来都是有设定,但却没有来得及开发的遗弃之地,开发度可见一斑。

对于整个 SFC 年代而言,无论是



SQUARE 还是沙迦都迎来了他们的黄金年代。浪漫沙迦系列可以看作是河津秋敏将其创意发挥到极至的代表。相比前后，浪漫沙迦将本身定位于中世纪，束缚了幻想却更注重剧情设计。系统尽量把游戏的主动权推给玩家，由玩家来创造传说。如此独特的想法使得浪漫一直都作为 RPG 中的一支奇葩。浪漫 2 和 3 的登场年代，也是 RPG 的最颠峰时代。2 的剧情设置和 3 的完美系统直到现在依然让很多玩家津津乐道。但是在其后的年代，由于 SQUARE 一系列的变故，加上 FF6 以后 FF 超强的人气，SQUARE 的所有资源基本都被分配到了 FF 开发上，沙迦系列逐渐成为鸡肋。3 大 RPG 最终在 PS 年代变成了 1 大 2 小场景，圣剑和沙迦都只是为了 FF 系列造造声势，地位远无法和浪漫时代相提并论。

三、理想与现实 沙迦·领域篇 SAGA FRONTIER

FRONTIER 在英语中的原意是新天地。领域篇 1 开发之初就被命名为浪漫沙迦 4，但最后却改成了 FRONTIER。河津秋敏自己的解释是，开发在新的机种上，应该创出一片新天地。不难看出，河津也认识到，对于 PS 的平台或是沙迦本身，求变才是游戏魅力所作。过去的辉煌并无法带来未来的成功。对领域篇寄入了如此重大的希望，但是……

沙迦·领域篇

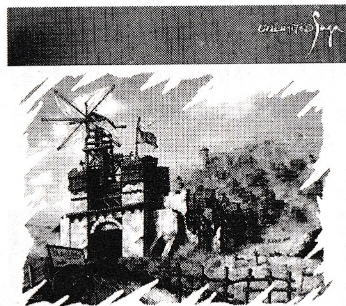
沙迦，领域篇 1 设置了 7 个完全不同的人物，7 个独立的故事组成游戏的主线。剧情上可圈点之处比比皆是，白玫瑰和阿瑟露丝间的友谊，小怪物的梦想，双生兄弟间的宿命……主要人物的戏份都比较充足，在人物塑造上不输于前几作。但可惜的是，7 个主角间却缺少一根合适的线把他们紧密牵在一起。缺乏很好的主线自然剧情就很难谈得上大气。进行必要的副线剧情时，也有雷同感。甚至全部通关以后也没有期待中的第八剧情，只是显示一些开发想法而已。让领域篇 1 来背起振兴沙迦的重担，实在是期望太高了。

领域篇发售于 PS 平台，硬件的发展使得 3D 描绘成为可能。领域篇 1 在画面上有了十足的突破，全 3D 的描绘



自然让游戏的画面更上一层。怪物的种类稍微少了点，但 BOSS 数目却不少，而且个个颇为有型。系统采用了 GB 上沙迦系统，人类，妖魔，机械，怪物各自有自己的能力和升级方法。人类，妖魔依靠战斗后随机增加数值，能够用一闪来获得技。妖魔成长率低但是低级妖魔可以用悟依吸收敌人的能力。怪物依然是吸收敌人来变身和习的新特技(可惜没有肉啊)，机械则只依靠装备武器，也能吸收敌方机械的特殊能力。众多的同伴可以进行自由选择，组成自己最喜好的队伍。技与魔法都有减少，不过 3D 描绘产生的声光效果相当震撼。领域篇的另一大创意在于无限的连携系统。大部分技和魔法都能自由组合在一起，成为连续技。无限的可能产生无限的组合，完全是依照玩家的喜好，连续产生的爽快感堪称当时之最。

从领域篇开始，小林智美的插画也散发出自己的魅力，每段剧情后都会有一副小林的插画。尤其是 BLUE 兄弟和



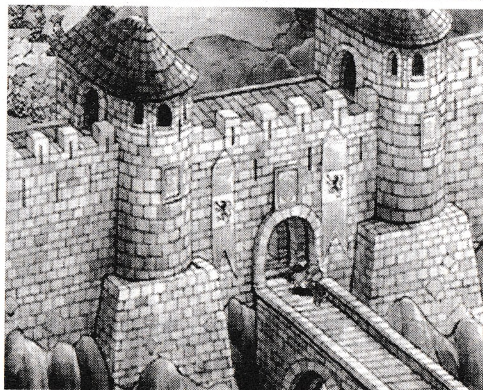
人妖阿瑟露丝给玩家留下极为深刻印象。伊藤贤治在领域篇上显现出大师级的实力。整个游戏的配乐多达近 80 首，其中既有表现深邃感的时之君主题，也有曲调明快的 SUNSET TOWN。个人尤其喜欢死者之城 WATAKU 的配



乐，低沉阴冷犹如众亡灵们的哀叹。真难以想象如此多变的曲风都出自伊藤一人之手。这也是伊藤最后一次为沙迦配乐，在此之后伊藤便离开了 SQUARE。

沙迦·领域篇 2

SFC 的圣剑 3 和浪漫 3 是一对难兄难弟的，那么 99 年又诞生另一对难兄难弟，圣剑传说-MANA 传奇和沙迦领域篇 2。两者都不约而同的使用了纯手工绘制的画风，一反业界日益 3D 化的主流。MANA 传奇瑰丽精致，而 F2 倾向于简洁流畅。独特的画风让两款游戏很快就登上游戏期待的靠前位置。领域篇 2 甚至获得了史上沙迦的最高得分，37 分。但跟随而来的依然是厄运。MANA 传奇整体都很出色，但在手感部分十分晦涩，战斗系统粗劣和前作简直天壤之别，成为巨大的票房毒药。(票房毒药者，并不是本身销量太低，而是出货量和实际贩卖量相差太远，造成现货大量积压和销售恐慌)MANA 传奇以自身不俗的实力，最后还是站稳脚跟达成 150 万的销量。但领域篇 2 却创下沙迦 TV 平台(GB 不计算)销量最低，在游戏发售后数周恶评如潮，最终只有 75 万



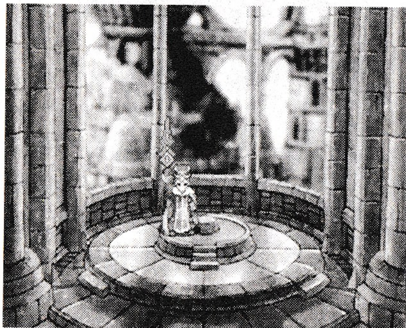
份凄惨收场。

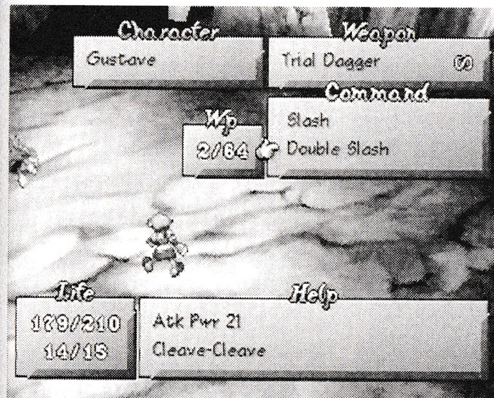
领域篇 2 并不是没有好的创意。河津秋敏的的想法是在浪漫 2 的基础上加强，创造一个新的帝国兴亡录。游戏剧本的大气并不让浪漫系列，过去的帝国和现在的探索两条主线交杂进行，剧本层层铺开。最大的问题在于空有一本好的剧本和细腻的手绘风格。游戏编剧在来回穿插剧情的时候没有照顾到游戏的进行，玩家玩的时候通常的感觉都是突兀异常，莫名其妙地跟着剧情三角跳跃。主角的频繁更换，让人烦躁不已。而剧情间缺乏必要交代，游戏人物也没有整体感。和浪漫 2 的循序渐进，浪漫 3 的层层铺垫都无法相提，剩下的只是如同补丁般一块块隔离的事件。

领域篇 2 进行过程中有 2 大杀手。游戏前期，大杀手是沉闷的战斗。离经叛道本是 SAGA 的特色，但爽快和赌博的快感都是 SAGA 一贯追求的特色。领域篇 2 却远离了沙迦所追求的实质，单人作战节奏感慢的离谱，类似于卡片的攻击组合实在无法于随机一闪的快感相比。虽然也保留了和前作类似的多人作战，但依然缺乏流畅感觉。当玩家习惯于系统时，另一杀手慢慢出现。由于设置等关系，领域篇 2 后半的剧情开始大缩水，好不容易忍受了系统又要开始忍受断头剧情的大跳跃，甚至有人宁可看剧本设定也不愿继续游戏。

与之成鲜明反比的是，领域篇 2 中小林明丽的画风因为和游戏风格十分接近，完美融入一体。而音乐制作上启用了新人浜渦正志。浜渦是正统学院派出身，一直从事编曲。曾经参与路行鸟迷宫，枪之危机，FFX 等等游戏。领域篇 2 是浜渦第一次独立担纲音乐制作，扎实的功底给人留下深刻印象。

从 PS 平台开始，沙迦从 SFC 的一线作品退回了二线位置。都只是 FF 系列的附属品。河津秋敏并非不肯在沙迦中倾注自己的创意。只是对于这个年代的 SQUARE，沙迦回到 FF 外传的地位。巧妇难为无米之炊，两作都在吸取前代的精华上加入自己的特色，但致命的缺陷导致游戏失败。在此之后，SQUARE 也陷入因营运操作而带来的一系列危机。圣剑小组，部分沙迦制作人员等纷纷离开了 SQUARE，甚至一度传闻 SQUARE 即将放弃除 FF 以外所有 2 线 RPG。对于沙迦之父，河津心理自然不会太好受。





四、似曾相识故人来——无尽的沙迦 UNLIMITED SAGA

写于游戏发售前

2002 年，是一个动荡之年。对于 SQUARE 而言更是风雨缥缈，和 SCE 任天堂关系扑朔迷离，年底的合并炸弹更是震的人心惶惶(不知以后，会不会有人来写上一首《改变.2002》)但河津终于成为第二开发部部长，声称经典之作会移植主流平台，并且发布了沙迦最新的消息。

河津+小林+浜渦（可惜不会再是伊藤了），基本上的原班人马加上 FF 的角色设计师直良有裕。无论是公布的图片还是刚刚发布的 DEMO，一切的一切都显示，无尽的沙迦可能会是最合自己口味的一款。

无尽的沙迦依然是纯手工的 2D 绘制，却用 2D 来描绘一个 3D 的世界。DEMO 中的人物，怪物，地图感觉绝对都是 3D 效果。但是发布的信息确认一切都是用依靠细致的 2D 画工做成，简直让人难以相信。(在官方主页某个角落中，赫然写着感谢 ADOBE 技术支持。ADOBE 不知道？PHOTOSHOP 总该听说过吧)

小林的美工再次散发独特的魅力。每位人物设计之后多了一个设定，花语。小林的美工加上花语，7 个主角的大致性格已经可以基本确立。散发成熟魅力的萝拉，代表的是玫瑰，象征爱情与热恋。但是她却因为命运捉弄失去自己的爱人。占卜师露比，因巧合卷入命运的冒险，水仙的花语正是自爱与神秘。以现在的情报看，无尽的沙迦将和领域篇一样 7 个主角可以自由发展剧情，但相信最终会有主线把他们牢牢串在一起。

DEMO 也显示了一段战斗场景。敌人依然是地图可见，但是没有了战斗切换！也就是遇敌直接开始战斗。战斗音乐利用小提琴的节奏感，营造出相当合适气氛。战斗系统被称为 REAL。每个人可以行动多次或者多个人行动一次，完全取决于战斗的需要。这个系统引起了试玩者的强烈兴趣，评价基本是大起大落。FAMITSU 的评分中，最高分和最低分的原因都是提起战斗系统。系统的好坏只有等时间来评判，但绝对可以肯定，无尽沙迦必定是一个独特的游戏。

下一个沙迦又会是什么，不知道。沙迦总是能带来一些异样的声音和难以捉摸的东西，这也不就是沙迦魅力所在么。起码这次河津给沙迦起了一个好名字，无尽的沙迦……　　文/snoopys

□飞龙：1995年发源自土星的一款电子游戏，最新版本在Xbox上推出。
□厂商：世嘉。
□制作小组：仙女座。
□风之谷：日本1981年连载的漫画作品，德间书店出版，作者宫崎骏。

飞龙之旅——由风之谷开始

动漫迷们来讲，风之谷则是漫画历史上受万众顶礼膜拜的神品。对游戏迷来讲，飞龙无疑是世嘉史上最辉煌灿烂的明星之一；对



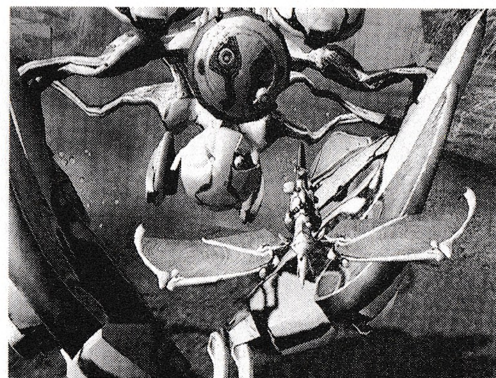
一定有人会问，这看似毫无关系的两者之间难道会有什么必然的联系么？是的，有的。实际上，飞龙系列的源头，就在这一部洋洋洒洒的《风之谷》中－当然有一点必须事先说明：这里用来对比的是《风之谷》的漫画，也就是宫崎老先生连载了12年的纯手绘版，而不是那部在1984年全日本公映的动画电影版《风之谷》。只要是熟悉风之谷变迁的人都应该知道，这两者之间的思想足足间隔了一个时代，几乎已完全不同……

也许是出自多震的岛国地域和二战战败国的心理使然，日本近代流行文化作品中对各种现代人类文明崩坏之后的重建历程极为关注，因此我们经常见到所谓第N次冲击之类的话题作品（相较而言，中国近代各类作品对这样的灰色题材基本上不予涉及，两国在危机意识上的差异由此可见一斑，我们不得不承认日本的艺术家们对这类问题的思考深度远远胜过我们自己）。

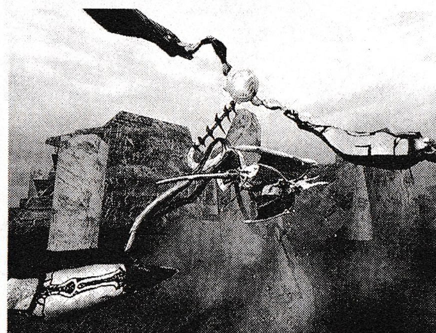
《风之谷》在这方面可以说是开辟了一个非常深刻的思考空间，而飞龙，正是在《风之谷》的基础上，向着更加积极的方向发展了下去。

世界观的趋同性

让我们先来看看《风之谷》的前序部分关于世界毁灭的记述：欧亚大陆西部边陲所孕育的工业文明，于数百年间扩展至全世界，并造就了巨大的产业社会，剥夺大地资源、破坏大气层、更肆意改造生命体之巨大产业文明……于1000年后臻于顶点，随后便迅速衰退了下去。在"七日之火"这场战争后，都市因到处部满有毒物质而相继崩坏，复杂高水准的技术体系瓦解，地表所到之处几乎皆已化为不毛之地。此后科技一蹶不振，人类因而将永久苟延残喘于衰微的时代……宫崎先生似乎认为这样还不够，于是在《风之谷》中为残余的人类设计了更多艰难险阻：弥漫着致命瘴气的森林——腐海、随着森林扩张而不时向人类进攻的虫族、以及在虫族中拥有极高智慧的顶级生命——王虫，等等。熟悉飞龙的玩家可以看出，这一切都被飞龙继承了下来，而且成为构成飞龙荒凉世界的几种最基本的元素。

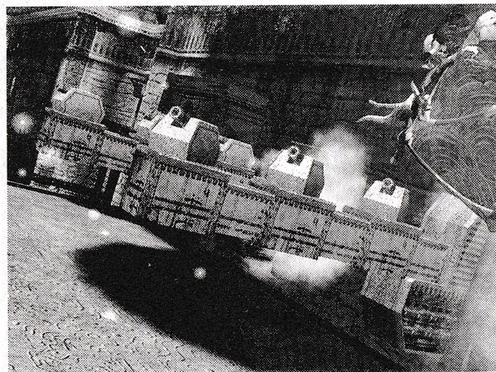


《飞龙》中对自己的世界观是这样描绘的：在一个平行宇宙（？）中的荒漠行星上，几千年前曾经有过高度发达的人类文明，人们可以肆意的改造自然甚至生命本身，但最终却自食恶果－更有可能是发动了自相残杀的战争－而遭到了毁灭性的打击。侥幸活下来的人类失去了赖以称霸自然的科技，退化到原始农耕狩猎的水平。但是，旧文明的副产品却遗留了下来，成为人类生存道路上最大的障碍－那就是被称为遗迹和攻性生物的攻守体系：遗迹中保存有大量的旧文明遗产，为沉睡在遗迹内的攻性生物提供着无尽的能源。攻性生物则占据着遗迹附近的山川河流，一旦有人类靠近，就会自动发起进攻，他们中间攻击性最强的就是被称为纯血种的攻性生物，银白色的外壳是他们的标志。据后人的推测，他们就是旧文明所改造出来的、于战争中使用的生物兵器，虽然旧文明的战争已经结束，但是设定在他们身体内的战斗程序却依然在起作用。



人类在攻性生物的阴影下苟活了几千年，其间攻性生物本身也发生了生物学上的适应性变化，而从纯血种发展出了更多的变异种，他们虽然攻击性降低，但攻击方式却更加复杂多变，繁殖力也加强了，人类赖以生存的水源和土地逐渐被他们占据。如果任其发展，也许就会有一天，人类完全被驱逐出这个星球。

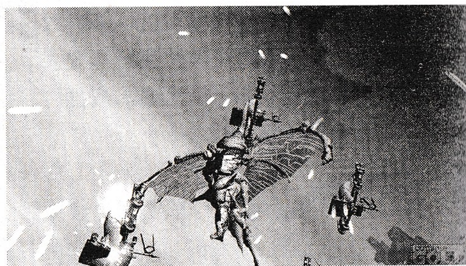
"人类的就象风和声音一样——活的回音——终将消失"。《风之谷》中，一千年前毁灭的欧亚工业文明留下了腐海和虫族；《飞龙》中，几千年前不知名的人类文明留下了遗迹和攻性生物。那么对应王虫的顶级攻性生物就是——飞龙。飞龙是为了游戏而生的绝佳生物，它的特有的攻击方式的设定完全体现了世嘉游戏的爽快感，从这层面来说，飞龙只承担了一部分王虫的角色。敌方的飞龙都是顶级遗迹－－塔或者方舟、异度空间的守护者，而己方的飞龙则是在每代游戏结束的时候，将世界的秘密告知它的骑乘者（虽然我们现在无法得到这秘密的正确文本，但是却可以用《风之谷》的故事作为蓝本来进行推



测)。《风之谷》中,腐海是为了净化这个受污染的世界而被设计和制造的结晶体系,同样在飞龙中,遗迹也是在不断的喷涌出纯净的水,制造着纯净的土壤,甚至飞龙世界整个星球的环境平衡也是由众多的遗迹来协调支撑的。于是可见,很清楚的,攻性生物的守护有着其特殊的意义:和《风之谷》中的虫族一样,它们的存在是为了防止利欲膨胀的人类侵染这些被净化的资源。

我们可以用《风之谷》的基本理论来对《飞龙》世界的过去和未来作出以下推断:首先,在《飞龙》旧文明毁灭之际,必然有一些"有识之士"为了这颗星球的未来考量,而设计了以下程序:1、净化的部分,也就是遗迹。战争所带来的各种污染和自然环境的毁灭即使是当时的人类也不能在短期内恢复,因此这部分是基本的设施,包括水土净化和气候的控制等等;2、保护净化设施的外围结构,即攻性生物。可惜的是,《飞龙》中除了飞龙以外,并没有什么其它的攻性生物能像《风之谷》那样表演出给人以强烈震撼的集体牺牲的净化场面,不过就尽职尽责这一点而言,攻性生物和虫族一样,都很敬业,而且都以甲壳类居多;3、净化后的环境当然还是需要提供给"纯净"的人来享用,因此复活旧文明旧人类所必需的"种子"和孵化系统也是不可缺的。这部分至今没有在《飞龙》的世界观中完全阐述清楚,土星上面前三代的飞龙基本上没有提到这个部分,直到Xbox版的飞龙ORTA才非开始使用常隐讳的手法,在细节中隐约透露了一些。

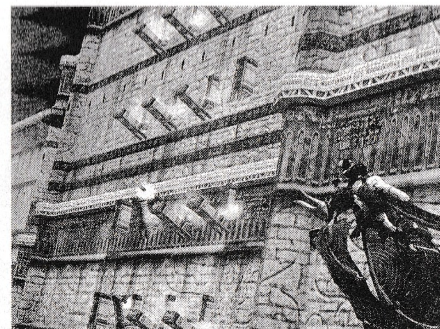
复活的关键词是"亚人"。他们是执行复活程序的执行者,大约相当于《风之谷》中的席德拉,是旧文明制造出来的不老不死的人造生命体。亚人有很多种,ORTA在空中战舰那关击倒的发射激光束的战斗人偶是一种,其他的还有很多被挖掘出来的各式各样的亚人。大多数为了战争而制造出来的亚人都已经无法再活动了,不过也有很少的特例:比如那些被称为多隆的、有着特殊功用且智慧极高的亚人。



飞龙的男女主角

多隆目前只出现过三位:飞龙一代一开始出现就被杀死的蓝龙骑士、飞龙RPG中的超人气女主角AZEL和飞龙ORTA中的可怜人亚巴特。

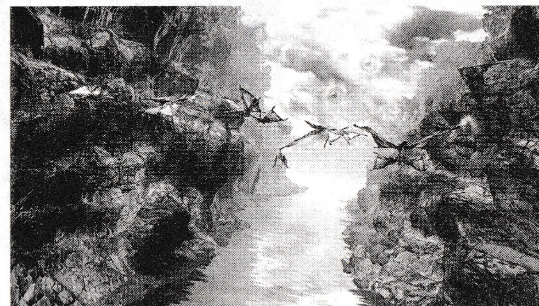
一代的蓝龙骑士身份至今未明,我



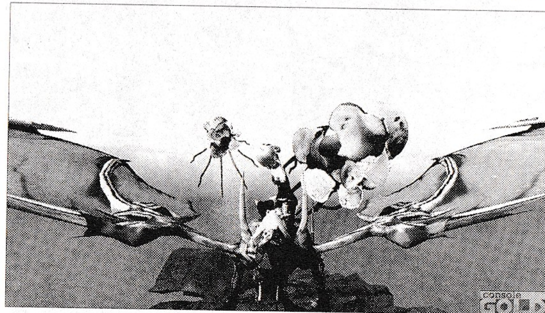
们最多只能推断,它是站在那些设定了预定程序的"有识之士"反面的、支持"人类未来由人类自己决定"的"自主派"的多隆;而AZEL的出场则令人难忘:她静静的躺在床台上的样子,几乎是许多玩家梦中情人的完美化身;亚巴特的职能近似于《风之谷》中的牧羊人(看门人)或者陵墓主人,它给帝国提供了旧文明的技术片断,同时利用帝国的资源执行它原本设定好的目的:令它的主人们复活。这里的"主人们"用《风之谷》理论来解释的话,就应该是旧文明中被选择的优等人类(原种)或者胚胎。亚巴特(或者说这个程序)认为帝国等残存的人类不是这个星球合理合法的主人,由这些人类去统治这个星球一定会令它遭受和以前一样的破坏-因为这些人类没有经过净化,是邪恶的、充满原始欲望的破坏者,只有亚人和它的主人们才是完美的生命。遗憾的是,主人们无法复活。而失败的原因除了生命炉在帝国支撑运转下动力不足以外,还有可能是因为缺少了复活体系中的某些要素,比如AZEL。

复活的屡次失败,使亚巴特程序失去了原本的目的,它只好根据自己的判断,来继续行动,而这个行动是在得知了ORTA的存在之后才明确下来的。ORTA很特殊,她的母亲就是飞龙RPG中的女主角AZEL,在飞龙RPG开始的时候,AZEL还是作为敌方角色出现的。但是,和男主角EDGE几次三番的接触之后,AZEL成为同伴,帮助EDGE一起将世界遗迹的中枢破坏。她之所以会选择帮助这些"没有经过净化的、邪恶而充满原始欲望的破坏者",是因为在她苏醒之后所接触到的EDGE等人,与亚巴特苏醒后所接触的那些愚蠢的人类帝国军官们,有着天壤之别。所以从这个意义上来说,亚巴特也的确是可怜,因为他根本没有机会去体验人性中的美好部分,所以才形成了这样程式化的、偏激的思维方式,所以他的好心帮忙却被ORTA所厌恶(在女孩子面前杀死了一个母亲和她的两个毫无抵抗能力的孩子,不被讨厌才怪!)。

AZEL失踪在沙漠中心之后,到世界回路中将自己的遗传信息和"他"的相配合,诞生了ORTA。(虽然没有明确说明,但一般来说,大家对"他"这个概念指飞龙RPG主人公EDGE这点都没什么意见)。可以设想,作为女性亚人的AZEL,原本职能就是负责开启胚胎孵



化体系的复制合成部分，亚巴特得到了ORTA就能将亚人的基因无限复制，从而制造出覆盖整个星球的亚人军团。当



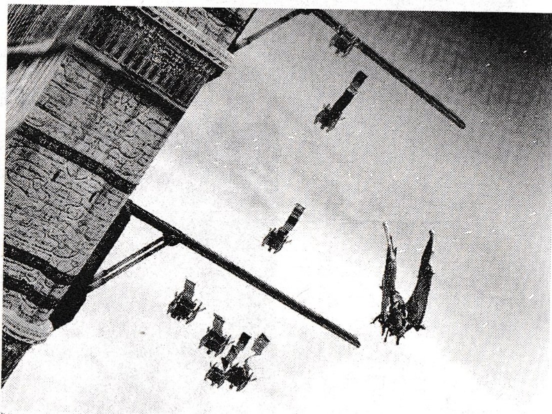
然了，和《风之谷》中所描绘的一样，无论是看门人也好、陵墓主人也好，这些预先设定好的程序，到最后都被顽强的生命所突破，灰飞烟灭了。

有很多细节部分可以看出这两部作品的异曲同工之妙：比如《风之谷》的女主角那乌西卡，她小时候偷偷驯养过一只王虫，但是却被族人残忍的杀死了；同样的，二代的男主人公珍杰克也是冒着被族人处死的危险偷偷驯养了一只变异的小库利亚。还有关于帝国的，《风之谷》中相当于帝国地位的是土鬼神圣帝国，和飞龙中一样都是运用一知半解的旧文明科技，其初衷也都是"我想要救人类……"，最后的结果自然也都是"重复着那条充满着血的道路"-甚至由皇弟继承皇位这一点都一样！

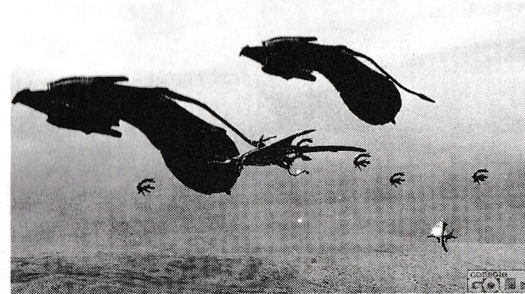
和《风之谷》中协调自然的森之民相似，《飞龙》中也有和攻性生物共生的虫使一族，虽然莫波的魅力还远远比不上心灵王子穆尔瑟。至于训虫师和驯养库利亚的布利达一族也颇有相似之处。

但飞龙毕竟是飞龙，在大量借鉴《风之谷》的同时，飞龙也创立了自己的律法。首先，《风之谷》反复强调这个未来就是现今西方物质文明的未来。但飞龙则强调，飞龙世界是和我们所生活的宇宙平行存在的另一个星球的故事。游戏者在这个游戏中所担任的角色非常特殊：那就是"绝对客观的存在"，是一个冷静的看客和评判者，却不是参与者。玩家不是扮演游戏中主角、这也不是一个扮演英雄去拯救世界的传统游戏。飞龙使用了各种可能的手段让玩家从第三者的角度来观看飞龙整个世界发生的天翻地覆的变化。为了充分剥离玩家与游戏主角的替代感，他们甚至不惜使用古希腊语（编者：未确定。游戏中的语言似乎是以德语为基础新创建的。）这个完全没有人能听懂的语言作为飞龙世界的官方通用语！

这样做的缘由究竟为何？一般的游戏千方百计的想把主角和游戏者本身同一化，唯恐玩家投入不够，以各种方式试图达到最高的投入感，为什么飞龙敢于反其道而行之？

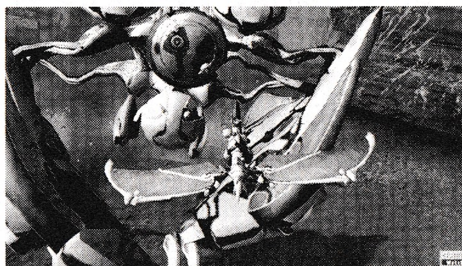


其实，正象有些小说必须从第三者的角度来看才能体会到作者良苦用心那样（比如说《鹿鼎记》），飞龙的故事与世界观也是如此。



生命价值的主题

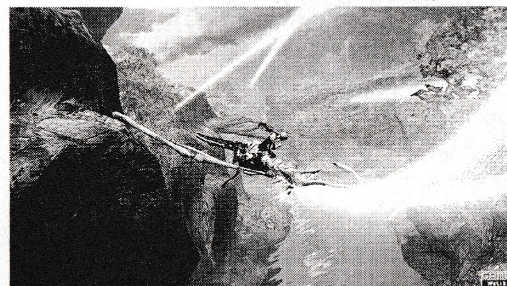
《风之谷》用了将近十年的时间，将原本的"环保主题"升华为"生命本身的价值"这个主题，而继承了《风之谷》思想的飞龙，也将更多的笔墨放在了描写命运的恶浪中顽强活下来的主人公和他的伙伴们身上，"生命是籍由生命之力而生存下去的"、"首先要活下来"、"痛苦、愚昧或悲剧，那是人类的一部分，即使在清净的世界也无法消除"、"人类的未来由人类自己负责，不需要设定好的未来"、"即使生活在苦难中，人类仍旧有着快乐和光辉"……这些饱受攻性生物和帝国军队欺凌的普通民众们，即使在最艰苦的时候，也依然坚持着重建的工作；就算是这世界完全都变成沙漠，也还是会有绿洲出现在他们周围。



更值得称道的，是这次飞龙 ORTA 里面"帝国少年篇"的剧情部分。在第一章，当小男孩伊瓦对着父亲喊出："你不要再回来了！"的时候，可能大部分的玩家还没有什么特别的感觉，因为这已经是非常非常老套的桥段了。但是，当看到最后，力尽的伊瓦幸福地躺在姐姐怀里闭上眼睛时，我才终于明白，假如一个游戏者仅仅将自己扮演的角色设定为"英雄"，而对周围的人和事毫无察觉，那么他骑在飞龙背上快意驰骋得越久，他也就和这个多彩的世界相隔愈远……

也许是身为女性的关系，笔者在观看那些小人物的悲惨命运的时候，却感受到了比主角丧失亲友时更加震撼的悲伤。也许，这就是作为"绝对客观的存在"才能够体会到的点滴所在？也许，其实绝不可能有人能真正的达到"绝对客观"这样的"境界"……

文/小孔



□忍者在日本是一个地位极其卑下的团体，他们服务于高贵的武士阶层。
□在主人眼里，他们不如奴隶，甚至不如一条狗——因为狗还有生命，而忍者却没有自己的生命。
□他们只是主人手里的杀人工具。

忍者，动作游戏永恒的话题

暗器的家伙，已经成为日本文化不可缺少的一部分。忍者是日本的特产，这些蒙着面罩、穿着紧身衣、行动神速、善用



在西方人眼里，他们充满东方神秘感，各种奇奇怪怪的"忍术"、"遁法"简直就如同魔法一般诡异。而在即使是同为东方人的中国人看来，忍者跟中国传统的"大侠"也格格不入：他们虽然武功高强，可是行事却从来不光明正大，显得颇有几分卑鄙阴险。

忍者通常是一些无家可归的孩子，被那些"大名"豪强们收养，进行严苛的训练与淘汰，存活下来训练有成的"忍者"便被他们的主人派去执行刺探、暗杀仇家的任务。

忍者的特性

忍者的职业特性，决定了它的攻击方式必定是偷偷摸摸的，蒙面、潜伏、暗杀……为了达到目的采取各种阴狠的手段。忍者通常用武士刀或短刀作为武器，并使用各种暗器。而传说中的"忍术"更为神奇，有"爆弹"、"木叶"、"土遁"、"木遁"、"水遁"等等，所有这一切，都是为了更好地实施暗杀而服务。由于潜伏成为重要方式，所以忍者通常都有极其敏捷的身手和极柔软的体形，可以根据环境随时隐藏自己，同时又具有极大的耐性与定力，为了等待猎物，可以很长时间保持一种姿势隐藏在意想不到的角落中。作为暗杀者，忍者必须要有精确的成功率，这就决定了他们必须一击必杀，所有的武功只有一个目的，就是杀人。华而不实的招式是忍者的大忌。对忍者来说，最直接、最快速、最有效地致目标于死地，才是最好的武功。

忍者的生命不属于自己，是属于他们的主人，或者是某个组织。为了主人和组织的利益，他们随时可以作出牺牲。当暗杀使命完成，很多忍者的生命也走到了尽头。对于他们的主人来说，只是一件工具失去了使用价值而已。所以忍者与对手同归于尽的情况经常发生。对他们而言，生命的意义只在那刺杀的一瞬。就像樱花一样，绽开得最绚丽的时候，也就是它谢掉的时候，这也正是日本民族心底深处对"死"的诠释。因此，尽管忍者本身地位极低，却依然成为日本文化中一个重要组成部分。忍者的生命观是价值观，正是日本民族精神深处的体现。

忍者对小说作家的影响



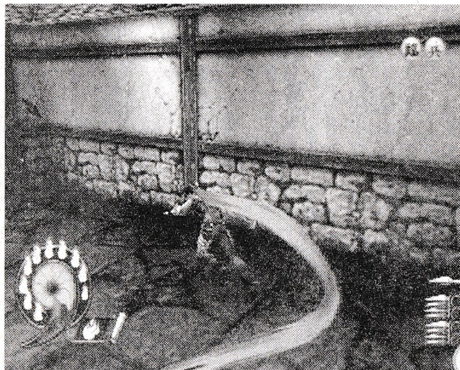
忍者精神对武侠小说作家古龙也影响颇大。他原先的文笔颇多对老派武侠小说的模仿，据传跟一个日本女子相爱并从文坛失踪一段时日之后，及至再出现，文风忽然大变，小说中处处充满一击必杀的打法，"无招胜有招"成为古龙不同于别人的新思路，也成为日后古龙小说的招牌之一。

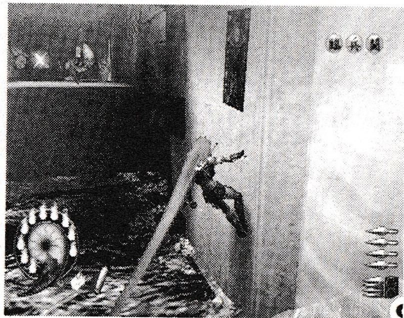
在文艺作品，特别是武侠作品中，忍者已经作为一个重要的形象。但是真正让忍者成为英雄的，却还得感谢电子游戏。游戏世界是忍者真正活跃的地方。

忍者游戏中角色

游戏里作为主角的忍者都是正义的角色，他们的对手往往是邪恶的魔化了的忍者、鬼怪等。

忍者的孤军奋战，身处绝境，面对强悍的敌人和凶恶的机关施展绝技过关斩将，这本身就是制作动作游戏的绝好题材。清关型动作游戏有两个大类，传统的一类强调跳跃技巧，现代的一类注重击打快感，而忍者题材正是很适合第一种类型。以忍者为主角的动作游戏，大都有以下几个特点：主角孤身一人迎战庞大的反派集团；速度感强，游戏通常在高速度中进行；杀敌快捷，多为一招毙命，并不讲究招数繁复，也不强化击打感；游戏中充斥着大量的机关陷井，主角经常处于立足点极小的极其危险的境地，必须施展出以跳跃为主的各种腾挪功夫，才能过关，在这类游戏中，主角因为失足而死的情况要比体力耗尽被敌人打死的情况多得多；主角使用忍者刀或短剑为主攻，同时也大量应用手里剑（忍者镖）及各种忍术来攻击。以上这些忍者类动作游戏的特点，其实也体现了忍者本身的特色。在2D游戏的时代，许多著名的游戏都是依照这个风格制作的。显然，这类游戏对手感、手法的要求相当高，要求玩家动作精准、到位，不出废招，反应与技巧并重，因此深受核心动作玩家的欢迎。一个优秀的动作游戏玩家，在玩这类游戏的时候动作流畅得如水银泄地般一气呵成，充满了韵律，任何一个小小的阻碍或失误都会使这节律遭到破坏。玩这类游戏，过关并不是唯一目的，高手通常会修正自己每一个动作，以使自己的表演最流畅、最完善，而这也正与忍者的本质相符。忍者本来就是





要求任何细小的动作都不能失误。

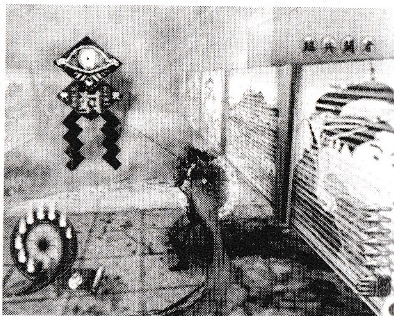
任天堂 8 位机 FC 上的《影子传说》,堪称忍者类动作游戏的早期经典。在这个"英雄救美"的游戏中,我们可以看到日后诸多同类游戏的雏形:游戏一直在高速中进行;主角使用飞镖攻击邪恶的忍者,并用短刀护身,击倒逼近的敌人;主角施展敏捷的身法,以跳跃、攀爬等各种技巧越过机关,直捣魔巢……虽然已经是年代久远的游戏了,可至今有人玩。虽然,它的操作性今天来看确实有些小问题,但是逼真地作出了"忍者"的感觉,并有着极高的流畅度,这就使它成为经典。

动作游戏的登峰造极之作

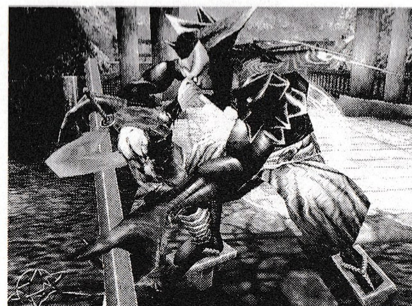
FC 上最强的忍者类动作游戏当属 TECMO 公司推出的《忍者龙剑传》系列。本作毫无疑问是 8 位机上忍者类动作游戏的登峰造极之作,它综合、完善了此类游戏的特点,并形成了自己的一套模式,对以后的一些同类作品有着极大的影响。

《忍者龙剑传》将跳跃难度发挥到了极致,"吸壁功"、"攀墙术" 作为跳跃动作的变种,成为游戏中极其重要的破关手段。主角以忍者刀主攻,出刀、收刀处处体现"快"、"准"、"狠",一刀夺命,干脆利落。主角还能使用各种忍术及暗器,如回旋镖、火焰镖、火球弹等等。每种忍术的攻击方向与作用都不相同,必须根据实际地形与战况灵活应用各种忍术,才能克敌制胜。这里特别值得一提的是,该作第一集中有一种特殊的忍术"旋风刀",其实是一种刀法。使用这种刀法对付敌人头目,如果出手拿捏准确的话,可以一招夺命。这正符合忍者杀敌的手段。许多年后,SEGA 在 PS2 上的 3D 忍者动作游戏《忍 SHINOBI》推出了"杀阵"概念,巧妙应用"杀阵",同样能将敌人首领一击毙命。也许只是大家的想法一致,但至少说明一点,一击必杀是忍者动作的精髓,游戏制作者都力图将这种精髓体现出来。

《忍者龙剑传 2》在系统上对前作作了些修正与进化,简化了吸壁功的难度,增加了分身术,最重要的是提升了游戏速度,大大增强了游戏的流畅感。此作堪称《忍者龙剑传》系列里最完美的一作,综合水准是全系列里最高的,也是至今被人称道最多的一作。



《忍者龙剑传》前两作都以高难度闻名,到了第 3 作,也许是为了吸引更多的"轻度玩家",游戏难度被大大降低,动作苦手也至少有了可以尝试的机会。虽然本作难度极大下降使之失去了一定的挑战性,但是前作的爽快、流畅等特色依旧存在,而且此作画面极为华丽,在世嘉 16 位机 MD 面前也并不显得有多逊色。



《忍者龙剑传》将动作融入惊险、复杂的剧情中,故事悬念迭起,环环相扣,交待剧情大量运用电影手法,这在当时确实罕见。每一集都有的大魄力场面"登山远眺",已经成为该系列的招牌性经典标志,让老玩家们至今仍津津乐道。

与《忍者龙剑传》同时期的还有一部名作,NATSUME 的《赤影战士》(KAGE),堪称《忍者龙剑传》双打版。一男一女两名忍者为推翻某野心家的暴政而浴血厮杀,同掌握现代化武器的敌人展开殊死恶斗。该作在充分展示忍者特点的同时,也设计了一长一短两种兵器,适合玩家在不同场合灵活应用,更有利于两人的配合。以跳跃为主要技巧的忍者类动作游戏,能进行双打模式的相当罕见,因此《赤影战士》颇值得在忍者类动作游戏中书上一笔。

MD 上的动作精品

进入 16 位机时代,世嘉的忍者系列成为 MD 上的动作精品,这就是《超级忍 SHINOBI》和《超级忍 SHINOBI2》,以及外传性质的《忍:影之舞》。《超级忍》是一款正统派忍者游戏,忍者以远距离飞镖和近距离短刀作为攻击武器,跳跃依旧是考验玩家技巧的重要手段。世嘉在本作中发明的二段跳,以及由二段跳发出的"八双手里剑",变成了一个标志性设定,出现在后续作品中。

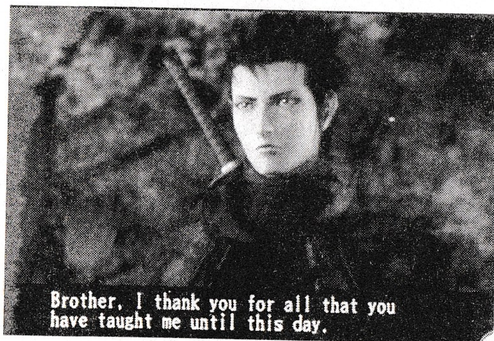
同样,忍者游戏也少不了忍术,比较有意思的是忍术里竟然有"自杀"一项,使此忍术时,忍者将自己身体自爆,裂成碎片去攻击敌手,颇为悲壮。忍者对生命的态度,那种与敌同归于尽的精神,在这里被生动地展现出来了。

从街机到石破天惊之作

《忍:影之舞》移植自街机,没有二段跳系统,在画面里外作纵身跳跃成为主要技法。该作难度极高,主角被碰一下即死。不过从整体游戏性与趣味性来说,还显得单调了一些。



而且最重要的一点是,无论是《超级忍》还是《忍:影之舞》,游戏速度都不快,主角没有疾



行动作，只能慢慢步行，这就体现不出忍者快速敏捷的身法，也感受不到忍者在高速中杀敌的独有快感。由16位机的机能，自然取得比8位机《忍者龙剑传》上更好的画面，但就整体水准而言，这两作并没有达到《忍者龙剑传》的高度。

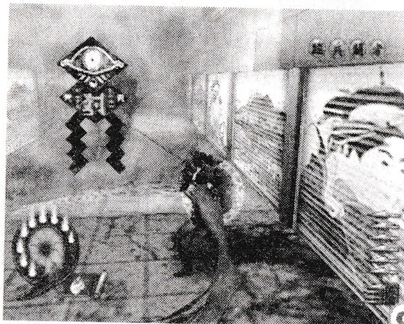
因此，当世嘉于1993年推出《超级忍2》时，确实有石破天惊之感。该作导入了快跑系统，疾行的忍者才像一个真正的忍者。这让人们感觉又回到了高速的忍者游戏手段，而且速度比《忍者龙剑传》更快。并且由疾行衍生出来的新招"迎风一刀斩"，更让人想起古龙笔下的忍者，也许拥有这样的功夫才更像忍者吧！

《超级忍2》成为2D忍者游戏中流畅度和操作感最好的游戏，玩家操纵主角在高速运动中灵活地奔跑、跳跃、腾挪、攀越、出刀等，一系列动作一气呵成。"迎风一刀斩"使得游戏充满了爽快感，招牌动作二段跳和"八双手里剑"在高速奔跑下显得更为潇洒。本作几乎每关的场景设计都可圈可点，无论是树林里的疾走，旷野上的策马，烈火中的激斗，还是浮空石上的腾挪，都充满了意境与想象力。《超级忍2》在16位机上的地位，决不亚于《忍者龙剑传2》在8位机上的地位，至今仍有许多玩家将其奉为MD上最经典的动作游戏。

次世代游戏

进入次世代游戏主机的年代，世嘉在SS上推出了《真-忍传》。本作有大量真人扮演的剧情影片，游戏中的角色也是真人影像，在推出之前也颇受期待，因为人们希望看到这部游戏作品在32位机上延续。但事实上这部作品并不成功，动作僵硬、速度感差大大降低了游戏的流畅度，而且原先MD上的那个潇洒快捷的忍者不见了，代之以一个相当木讷、鲁莽的形象，这不能不说是一种失败。

传统型忍者游戏在SS版《真-忍传》后偃旗息鼓，而SONY却在PS上推出3D忍者动作游戏《天诛》，一跑打响。《天诛》也是充分展现忍者特色的游戏，但它着重表现的是以往忍者系列所没有展现过的一个特点——暗杀。忍者行事诡秘，不露行藏本是最大特点，确实不像传统忍者动作游戏那样直接大砍大杀的。《天诛》强化了这一特色，游



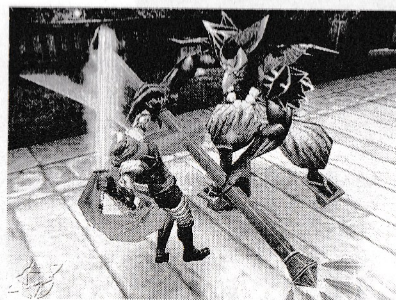
戏中玩家操纵的力丸与才女必须依靠各种潜入手段躲过岗哨，深入到目标腹地，将目标诛杀。游戏要求玩家应用暗杀手段，以不被敌人发现为目的，那种当面大砍大杀的行为只能获得劣评。《天诛》与众不同的游戏性吸引了众多玩家，此后，《天诛：忍凯旋》、《天诛：忍百选》、《天诛2》相继完成并大获好评。在笔者完稿前夕，《天诛3》也即将发售。在3D游戏中，这是一部不能忘却的大作。

当然，人们还是渴望爽快感强的传统忍者类型游戏在新机种上复活，更希望《忍者龙剑传》、《超级忍》这样曾有过辉煌的忍者动作游戏，以3D的面目出现在新一代的主机上。进入21世纪后，世嘉终于把自己的招牌游戏《超级忍》搬到PS系主机上。以3D面目出现的《超级忍》果然不负众望，不仅保持了前作的感觉，更将"速度"与"流畅"发挥到了极致。

跳跃技巧依然是本作的重要技巧之一，而3D空间的跳跃跟以往2D的世界又大有不同。本作中的主角秀真，真正做到了"飞檐走壁"，灵活自如地在三度空间跳跃腾挪。

PS2版的《超级忍》再一次加强了速度感，而这正是以前常玩《超级忍2》的玩家所最期待的，因为那几乎就是前作的精髓。在本作中，游戏编制者颇有创意地为主角设计了一条长长的红头巾。当主角快速奔跑、闪避、腾挪的时候，鲜艳的红头巾飘扬着划出主角的轨





迹，不仅大大增强了速度感，更显得意境十足。

忍者之快，不仅在于身法，更在于刀法。忍者的"一招夺命"战法，永远是忍者游戏力图表现的。这次世嘉的游戏制作者提出的"杀阵"概念颇有创意。当主角在一定时间内连续斩杀数名敌人时，便会发动"杀阵"，此时最后一击即为一击必杀。当穿过敌阵的忍者将刀缓缓插入鞘中时，由于速度过快，被斩杀的敌人仍然保持着僵硬的姿势，片刻，才看见血雾喷出，而他们的身体也缓缓裂开……这种以往经常在古龙小说中看见的表现速度的方法，现在却通过玩家的手亲自表现出来了，这种爽快感实在是无与伦比。发动"杀阵"，即使是再强悍的敌人首领，也只需一刀就能解决。将主角飘动的红头巾和"杀阵"结合起来，很容易让人想到一句颇有古龙风格的话："当你看见那抹红色，你已经是哥死人了。"

《超级忍》在PS2上复活，令人振奋，而TECMO也将在XBOX上推出3D化的《忍者龙剑传》。从20世纪走到21世纪，从8位机走到128位机，充满传奇色彩的忍者永远是动作游戏中最热门的话题。

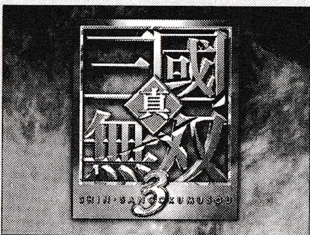
文/张弦

□2002 年秋，《真三国无双 2》在 XBOX 上露面。
□厂商：光荣公司。
□制作小组：W-FORCE 小组。
□在笔者完稿前夕，《真·三国无双 3》即将推出。

《真·三国无双》系列乱弹

动作游戏，永恒的魅力

如果要评选光荣公司最热门的三国游戏，那么无疑当属《真·三国无双》系列了。这部大型动作游戏已经成为一个标志性品牌。



《真·三国无双》系列无疑是光荣公司最热门的三国游戏，其中最耀眼的则是《真·三国无双 2》。该作自 2001 年 9 月推出后，在全球销量已破百万大关，于 2002 年 8 月推出的资料片《猛将传》，不仅自身销量超过 60 余万，更再次带动起《真·三国无双 2》的销售热潮，使得这款旧游戏再度被炒热。许多此前未曾注意到《真三国无双 2》的人，也从此开始加入“无双一族”的行列。

以中国三国历史为背景的这款游戏，居然在欧美也大受欢迎，欧美玩家对它的溢美之辞在诸多网站都可见。世界各地的人沉醉于三国世界的恶斗中，形成了数量众多的“无双迷”。

2002 年秋，《真三国无双 2》又在 XBOX 上露面，许多玩家的主机中一直放着这张光盘而不取出，更有大量的人整整半年乃至更长时间都投入其中。

在笔者完稿前夕，《真·三国无双 3》又即将推出，“无双迷”们的胃口再次被高高吊起。FAMI 通给它打了 36 分的高分，使它昂首跨入白金殿堂。一款动作游戏获得如此高分确实不多见，1 月底推出的 CAPCOM 动作力作《鬼泣 2》也只有 32 分。《真·三国无双 2》得分为 34，《猛将传》得分为 33，现在 3 代显然又进了一步。毫无疑问，《真·三国无双》系列已经成为动作游戏中的经典之作。作为光荣这样以前从未涉足动作游戏领域的公司来说，这不能不说是一个奇迹。

从试验型格斗游戏到百万级动作巨作

1997 年，当光荣公司 W-FORCE 小组首次在 PS 上推出格斗类型的游戏《三国无双》时，它还只是一个实验性作品。虽然用今天的眼光来看，作为一个 3D 格斗游戏显得颇为粗糙，系统问题很多，动作也相当生硬，但是已有不少可贵的创意闪现其中，并为日后《真·三国无双》的崛起奠定了基础。

很显然，这款作品借鉴了 NAMCO 的热门游戏 SOUL EDGE（魂之利刃）的一些思路，但它的某些新的创意也同样对 NAMCO 的续作 SOUL CALIBUR（魂之能力）造成不小的影响。这个游戏当时颇有一些拥趸，也遭到很多非议，属于见仁见智的作品。

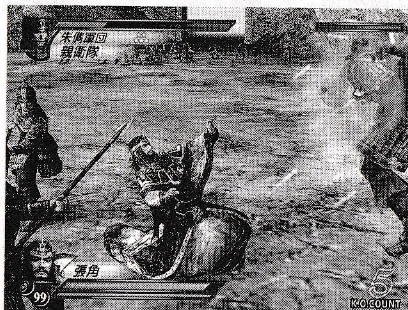
2000 年，光荣公司忽然宣布要在 PS2 上推出《三国无双》的续作，但是却由对战格斗变成了动作清关，这就是《真·三国无双》。而在欧美，则把它叫做“DYNASTY WARRIORS2”，真正算是那个格斗版的续作了。

《真·三国无双》一骑当千、百万军中取上将首级的豪快感，以及动作性与战略性并存的全新打法，一下子吸引了大量玩家。

游戏性、趣味性成倍提高

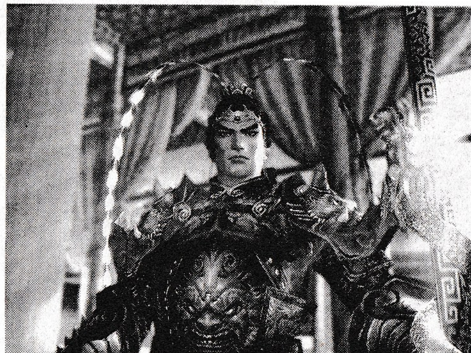
次年，《真·三国无双 2》，也就是欧美的 DYNASTY WARRIORS3 推出，一个在前作基础上作大幅改进，游戏性、趣味性成倍提高的百万级巨作终于诞生了，自此，《真·三国无双》系列真正开始热力四射，形成一股狂潮。

也有不少人对《真·三国无双》系列如此大获成功颇为不解。诚然，这只是一个大型的打斗动作游戏，固然有战略要素和养成要素，但是打斗仍是第一位的，它并没有像这几年流行的动作 AVG 那样加入大段故事情节、应用许多电影表现手法，而只是用最朴素、最本质的方法让玩家投入激烈厮杀中。就画面而言也只是差强人意，特别是背景，几乎可以用“简陋”来形容。气势固然恢宏、场面固然混乱，但是却无论如何说不上“精致”特别是对这几年被华丽的 CG 画面弄刁了口味的玩家来说。音乐和音效，更有不少人认为嘈杂不堪。这些年，大家已经习惯了一个游戏要有精美的画面、曲折的剧情乃至“深邃的思想”，因此对于《真·三国无双 2》这种乍一看打打杀杀、吵吵闹闹的游戏，第一眼印象自然不会很好。



但《真·三国无双》系列恰恰是一个要自己亲身投入才能感受到其魅力的游戏，如果只是作为看客来看这个游戏，那自然是不能理解它何以造成如此巨大的轰动。很多人正是上手之后便欲罢不能。除非是原本就不喜欢动作游戏的玩家，否则一旦亲自玩过这个游戏，几乎人人都会被它迷住。在激烈的战斗中，玩家根本就忘却了背景的粗糙，而在旁观者听来“嘈杂”的音效，对玩者来说却正能令他血脉贲张，忘情投入。

《真·三国无双》系列的成功，不仅是因了古代中国那段脍炙人口的三国



历史背景,更是因为它是一部真正返朴归真,回归本格派动作游戏风格的作品。它的成功,暗合了玩家内心对久违了的纯动作游戏的渴望与期待。

回归硬派动作游戏本源

我们注意到,伴随着《真·三国无双》崛起的背景,正是动作游戏全面复兴的时代。

动作游戏是最古老的游戏类型之一。说起动作游戏,往往会有不少人将《马里奥》任天堂的奉为动作游戏的经典。而在我看来,这里却有着两个不同的概念。

《马里奥》确实是动作游戏的经典,但同时也只是"MARIO CLUB"法则下的动作游戏经典。这是一种以跳跃技巧为中心来演绎的动作游戏,障碍的设置往往是跟跳跃有关的机关、陷井等。此后《冒险岛》亦是遵循此规则的作品,而广义地来看,《索尼克》、《忍者龙剑传》、《忍SHINOBI》甚至《魂斗罗》等都可以归为此类。

但是动作游戏并非只有这一个思路。事实上,自上世纪80年代中期开始,就有另一种类型的动作游戏逐渐成型并成熟。TECHNOS的《双截龙》出现,标志着一种不同于"MARIO CLUB"法则的动作游戏的诞生。这种游戏把动作理解为"击打",强调"击打感"以及由此造成的爽快感,角色拥有丰富的格斗动作,颇有东方功夫片的风格,而跳跃的功能被大大异化,只是作为组合招数动作而使用,并不强调用它来越过障碍、躲避机关了——事实上这类游戏已经很少有机关陷井的设置,游戏的难度设置表现在如何用格斗技巧击倒对手,并尽量回避对手的攻击上。显然,这种类型的动作游戏更为火爆、刺激、爽快、硬朗,也更迎合青少年口味,因此很快便成为动作游戏的主流模式。

在TECHNOS将《双截龙》出到第3集,已经显然有些力不从心的时候,CAPCOM却将这类打斗型硬派动作游戏发扬光大了。上世纪80年代末、90年代初是武打类过关动作游戏的黄金时代。在中国,当时街机厅里投币率最高的就是这类游戏,从TECHNOS的《双截龙》开始,到CAPCOM的《快打旋风》、《名将》、《圆桌骑士》、《复仇者》、《凯迪拉克与恐龙》、《吞食天地》……大量格斗清版类动作游戏在街机上出现。



在家用机上,世嘉MD上的《怒之铁拳》(BARE KNUCLE)系列,也是脍炙人口的经典。

对战格斗游戏

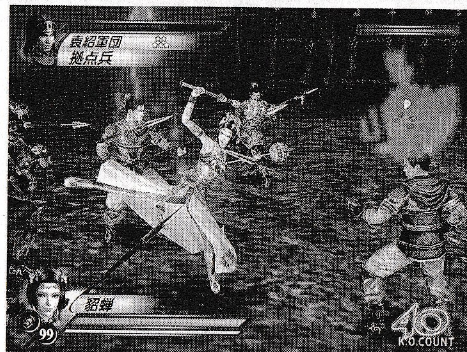
不久,由《街头霸王》的诞生,标志着从这类动作游戏中又分离出新的一支对战格斗游戏。这种全新的类型在不久之后风靡全球,在《街头霸王》之后,又诞生了《侍魂》、《饿狼传说》、《格斗之王》、《VR战士》、《铁拳》、《刀魂》、《生与死》等一大批格斗经典。



到90年代中期,过关动作游戏逐渐陷入衰退期。似乎那些软件制造商更多地把动作游戏理解为"格斗游戏",传统的过关游戏少之又少。在家用机上,动作型AVG逐渐成为热门,也许正是得益于CAPCOM《生化危机》的热卖。曾经在20世纪90年代成为动作游戏王者的CAPCOM带头做起了AVG,这本身似乎就颇能说明一点问题。在尝到《生化危机》甜头之后,CAPCOM一发而不可收拾,制作了大量类似的游戏,而其他公司也相继推出了与之系统近似的AVG。

进入21世纪以来,CAPCOM似乎又想找回原来做动作游戏的感觉了,它推出的几个新系列,其AVG动作成分明显增加,节奏也变得更快了。《恐龙危机2》已经看出端倪,此后《鬼武者》系列、《鬼泣》系列更是强化了动作性。《鬼泣2》在打斗的时候已经明显有点当年玩CAPCOM街机的味道了。几乎是不约而同的,TECMO推出了《阿耳戈斯战士》、《忍者龙剑传》、SEGA推出了《忍SHINOBI》……一款款当年的动作名作相继复活。动作游戏复苏的时代又即将到来。

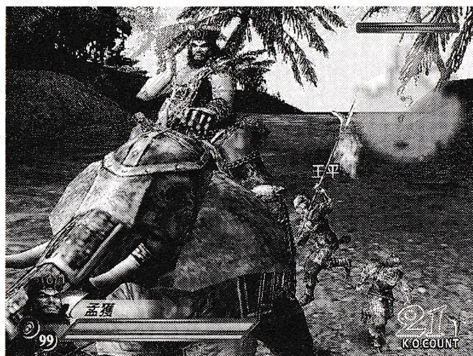
而在所有这些游戏中,最能感受到以前那种本格派动作游戏爽快、热血、激烈的,正是《真·三国无双2》。



怀旧老游戏

在硬派清关类动作游戏逐渐萧条的时候,怀念那些老游戏的却依旧大有人在。在中国,CAPCOM以三国为背景的《吞食天地2——赤壁之战》仍是许多玩家的至爱。此后不久,中国的IGS公司推出了《三国战纪》,更是让这股"三国"动作狂潮持久不衰。从今天的《真·三国无双》身上,可以看出许多《吞食天地》和《三国战

纪》的影子。令人眼熟的包子、坛子，马上马下的作战方式，群殴与单挑并存的打斗方式，都让人想起《吞食天地 2》，



而搜寻使用道具、武器的系统，敌方 BOSS 与我方主角的互换，这一切都与《三国战纪》有异曲同工之妙。《真·三国无双》系列可以看作是《吞食天地》和《三国战纪》3D 化的形态，而且依靠新机种的高超机能，能更逼真地展现战场上的混乱与残酷，具有更强的冲击力。事实上，这恐怕也是那些"三国"动作游戏拥趸们延续了很多年的梦想，如今光荣的《真·三国无双》系列正是将这个梦变成了现实。

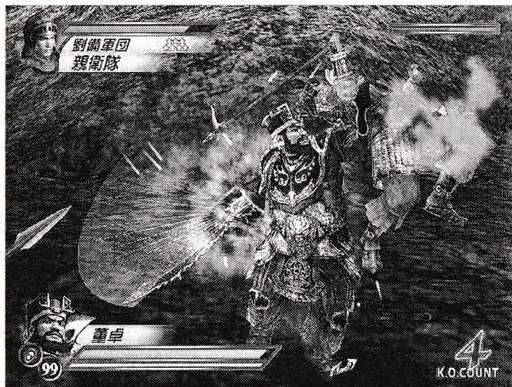
有一个细节似乎更能说明问题：《吞食天地》在欧美被译作 DYNASTY WARRIORS，而 3D 化的《三国无双》也被译作 DYNASTY WARRIORS，此后的《真·三国无双》系列，则依次在这译名后加上 2、3、4 的序号。也许，在西方人的心中，早已将光荣的《真·三国无双》同 CAPCOM 的《吞食天地》捏合在一起了。《真·三国无双 2》是一部新的游戏，但在很多人心目中，它也是"三国动作游戏"的一个续集，它让人们在 21 世纪重新找回了当年玩硬派格斗清关类动作游戏的感觉。

爽快感·技巧性·表演性

在我看来，优秀的动作游戏应该兼具有这样的特性：爽快感、技巧性、表演性。

爽快感是吸引轻度玩家(LIGHT USER)的重要因素，技巧性则是让重度玩家(HEAVY USER)获得游戏快感的不可缺少的要素，而表演性无论对轻度还是重度玩家都有极大的诱惑力，不管是谁，能在众人面前自如地一展利落的身手和华丽的打法，那种自豪感是不言而喻的。

不可忽视的是，现在游戏玩家群落中有相当一批年轻的上班一族，构成了庞大的"轻度玩家"群落。由于年龄和工作、生活的特性，他们不可能花很多的时间去玩游戏，游戏往往是在紧张的工作之余所做的宣泄与调节。对他们来说，上手容易、场面火爆、画面华丽、感觉爽快，能随时拿起也能随时放下的游戏是首选，最好是能在入手之后 5 分钟



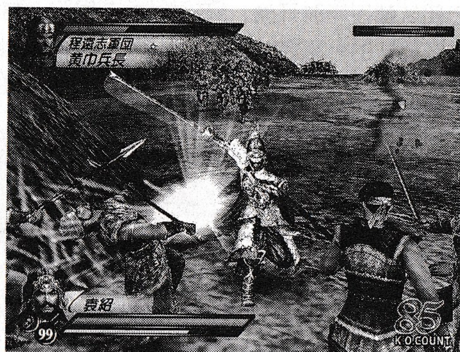
内便熟练掌握系统，并且能像高手一样作出华丽的动作，在同事、朋友敬佩的目光前表演一番。而由击打、厮杀敌手造成的爽快感和自信感，正好消除一天工作带来的疲劳或者郁闷。



显然，《真·三国无双 2》是谙熟这类玩家心态的。任何人都可以简单地上手，只用一个键就能作出华丽潇洒的动作。在低难度下，哪怕是一个动作游戏苦手，随意挥动武器也能扫倒一大片敌人，获得极强的满足感。

但是倘若《真·三国无双 2》只有爽快感和表演性，只是一个纯粹给"轻度玩家"娱乐的游戏的话，那也绝然不会有今天的地位。这也正是某些朋友的疑问所在，因为《真·三国无双 2》乍看之下确实像一个只迎合"轻度玩家"，只需要连续按键就可通关的游戏，它何以在全球引起如此轰动？

但事实绝非如此。《真·三国无双 2》的高明之处，就在于它同时抓住了"轻度玩家"和"重度玩家"，在简单上手度的背后，却有着许多对动作技巧细腻而严格的要求。这个游戏的高难度和简单难度完全是两回事，在高难度下，技巧和战术能否巧妙运用，成为制胜关键，而这恰恰是让动作高手能获得满足的条件。



动作技巧与战略和战术技巧并存

真正的动作玩家是鄙视不讲究技巧、只图"爽快"的动作游戏的，认为那是对他们智商的侮辱，特别是某些判定莫名其妙，感觉全在瞎打，自己都不知道怎么出了招，怎么打中别人，感觉完全是"撞大运"的"动作游戏"，就好比史克威尔的《保镖》一样。

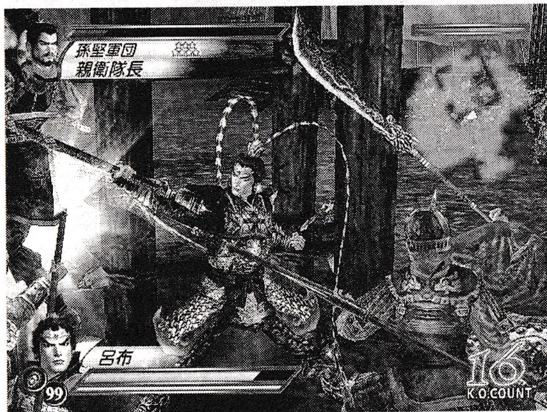
作为一部动作游戏，《真·三国无双 2》有着良好的击打感，判定也颇为细腻和精准，另有诸多实用的技巧：防御、反击、受身等，每个人都有数套连续技，可以自由构成各种浮空技甚至无限空中连击。被称为"无双"的超必杀技也是多种多样，分普通超杀（无双）、濒死状态超杀（真无双）和双人合体超杀(激无双)，而且放的时间长短以及放后的移动都能自由控制。

重度玩家可以自由地活用各种技巧来对敌：可以正面防住敌人一套连续



技然后反击，也可以看准机会架掉敌人的刀还它连续技，可以直接放超杀，也可以用类似街霸打法的连续技用超杀抵消。超杀因人而异，分很多种，环绕系和突进系都有，可以根据每个角色的特点灵活应用。面对敌人顽强的防守，如果玩家将一套连续技打完就有空挡硬直，被对方反击。因此掌握击破对手防御的技巧就显得尤为重要。玩家可以应用蓄力技崩坏对方防御，也可以用轻斩慢打，诱敌人出招，在他出招瞬间击中他，更可以利用自己手下在正面进攻，让他防，你绕到他背后去打。如果两人双打，组合动作就更多，可以打出很多组合浮空连续技。重度玩家能在这无穷的变化中获得极大的乐趣。

战略要素是这个游戏很重要的特色，使它在动作之外还带有即时战略的味道。跟以往动作游戏中玩家往往扮演孤胆英雄不同，在《真·三国无双》的世界里，战场上双方部队都在同时开战，玩家扮演的只是某支部队的将军。除了发挥个人英雄主义，还必须统筹全局。光荣一贯强调的“士气”也成为系统中的重要成分。士气将对友军战线的胜负起到极其重要的作用。倘若士气低了，我方部队军心涣散，而相对的敌人就变得更为强劲。如果玩家那方有将领被杀，那支部队就被灭，友军士气会下降，更会引起士气一落千丈的连锁反应可怕后果：士气低的部队很容易被灭，而部队被灭更会导致其他友军士气下降，更多的部队岌岌可危，恐惧像瘟疫一样，蔓延开来，陷入可怕的循环中，让我方军团顷刻间陷入崩溃。因此，玩家不但要自顾，更要估计友军及自己的总帅，发生险情必须及时救援。由于版图很大，先救谁后救谁都要考虑周详，牵一发而动全身。反过来，玩家如果能及时诛杀敌方大将，特别是重要战线的名将，不仅能一举灭掉这支敌军，更会让敌人其他军团士气下降，并且提高我方士气，这对扭转整个战局有着决定性的作用。



动作技巧和战略、战术技巧的并存，令深度玩家也获得了反复研究的空间。



制胜之道——吸引玩家反复游戏

动作游戏不可能如 RPG 般有着冗长的通关流程，因此能否吸引人反复游戏，便成了很关键的要点。

谈到这里，不能不说一下动作游戏的难度设置。我觉得这也是存在两种不同思路的。

一种是精心设置各种陷井、关卡以及敌人攻击模式。当玩家处于未知状态时，几乎逃脱不了中招的命运。玩家唯有在失败中吸取教训、发现规律、掌握时机才能顺利过关。通常敌人的 BOSS 都被设计成攻击判定超强，经常处于无敌状态的样子，身上有隐藏的弱点。玩家靠硬拼不能得手，只有耐心找出它的弱点，巧妙打击，才能克敌制胜。像《马里奥》、《索尼克》、《忍者龙剑传》、《魂斗罗》等动作游戏都是以这种思路来设置难度的。



这就是我们通常所说的“背版子”模式。它的优点是：会给玩家造成一种困难感，并且将不会玩的人与熟练的高手完全区分出来，让玩家在反复的失败中寻找到规律，并反复磨炼技巧，最后过关时获得满足感与成就感。但缺点是，由于障碍设置与破解方式都是固定的，一旦玩家熟练掌握规律，也就是通俗所说的“背出版子”，游戏的难度就大大降低。因为从根本上来说，它要求的不是反应力，而是记忆力。同时，它也造成了玩家自由度的极大下降，玩家只有可能按照程序编制者给出的某种方案去做才能过关，比如在某时某地必须跳一下，在某处必须放一枪，甚至连用什么枪、在什么时机发射都有苛刻要求，否则便会失败。敌人 BOSS 的攻击也很模式化，基本上就是每种套路按照一定次序循环，玩家在 BOSS 使用不同套路的时候采用不同的方式攻击。BOSS 的套路玩家完全能够背出，它并不会因为玩家的动作变化而发生变化，玩家要做的只是每一次的应对不要出错而已。KONAMI 在 PS2 上推出的《真·魂斗罗》，在这一点上堪称登峰造极。这样一来，单调重复便不可避免。

这种类型，每次重玩其实都不会有



什么变化，因为每一个关卡的解法都已经固定死了。玩家最花的时间的通常是在第一次游戏时，而一旦熟练掌握，重复可玩性就会变弱。

另一种难度设置模式，并没有去设置固有的陷井和敌人攻击模式，而是依靠电脑 AI 来令敌方角色产生随机应变的打法。以 MD 的《怒之铁拳 2》为例，虽然敌人的配置是原先设定好的，但敌人的攻击方式却并不固定，而是根据玩家当时所处的位置、状态作出即时的反应。而对玩家来说，就不存在“背版子”的问题，而是要根据实际情况随时调整战术与技法。玩家可以自由选择各种打法：单枪匹马直接去挑敌人主将也可以，全灭敌军、跟着自己人围殴 BOSS 也可以。

特别是表现在 BOSS 的设定上，BOSS 的攻击不再模式化，本身也是跟玩家属于相同类型的角色，他们是依靠技巧而不是一些强判定的无赖招数来打倒玩家，这就令玩家产生“棋逢对手”的感觉，有点像打格斗游戏。

这种类型的优点是游戏不确定因素多，玩家自由度高，每次游戏都会遇到不同的情况，形成新的兴奋点，玩家依靠反应和随机应变来克敌制胜，而不是死背“版子”，大大增加了重复可玩性。缺点是如果 AI 设置不够到位的话，会让人感觉游戏难度偏低，而且在刚上手的时候，初学者和高手看不出明显的差距，不确定因素造成的偶然性，也许会让某个瞎打瞎撞的人轻易通过某一关。

其实，很多玩家希望遇到的对手，并不是那些超大型的怪物，而是跟自己一样的人，他们希望在一种相对对等的状态下对战。此外，更有很多玩家产生过“正派角色”与“敌方 BOSS”互换的想法，他们在用正派角色打倒敌人之后，也希望可以使用那个“强悍的 BOSS”来“蹂躏”正派角色。而《真·三国无双》恰恰很好地实现了这一点。《真·三国无双 2》中主要角色，从武将到君主，都是可以在“玩家操纵的主角”和“敌方 BOSS”之间任意转换，可以用关羽去对付作为 BOSS 的曹操，也可以使用曹操去对付作为 BOSS 的关羽。敌方角色和我方角色性质相同，这就更像是人与人之间的一场角斗，敌人能使用的招数玩家也一样能使用，双方比拼的是智慧、武力、胆识和技巧。这与那种按照固有模式去殴打一个“大怪物”的感觉是截然不同的。

反复游戏的动力——在玩的过程中产生新感觉

我觉得，这是《真·三国无双》系统设计最成功的地方，也正是打斗类动作游戏的精髓所在。每次玩游戏都会产生新的感觉，这是引导玩家反复游戏的动力之一。

当然，这个游戏让玩家延长游戏时间的招数也颇多：隐藏人物、隐藏关卡、武器搜集、道具搜集、武将的养成模式……即使是那些不甚喜欢动作游戏的玩家，也会因为要满足“收藏欲”或者把角色练到最强的“养成欲”而反复游戏。作为一部清关型动作游戏，竟然拥有 41 名可供操作的角色，这似乎是史无前例的。而且这 41 名角色中没有任何两个招数、打法是完全一样的，不仅动作差异很大，打法系统也不相同，让动作玩家有足够的空间钻研不同角色的用法。而最为成功的是，这 41 名角色的性格各异，栩栩如生，呼之欲出，令人难忘：

赵云的忠诚、张飞的豪快、关羽的倨傲、马超的正直、魏延的阴险、黄忠的老当益壮、姜维的年少气盛、庞统的神秘、诸葛亮的儒雅、刘备的冠冕堂皇、曹操的霸气、夏候墩的神勇、夏候渊的粗鲁、张辽的沉稳、徐晃的坦诚、许诸的憨傻、张颌的唯美、典韦的刚猛、司马懿的狡诈、甄姬的高贵、孙尚香的活泼、大乔的可爱、小乔的幼齿、周瑜的帅气、吕蒙的质朴、陆逊的灵动、甘宁的狂野、黄盖的厚道、太史慈的彪悍、孙权的狠毒、孙策的英武、孙坚的老成、吕布的狂妄、貂蝉的柔美、董卓的残暴、袁绍的贵气、张角的诡异、孟获的爽朗、祝融的野性、女娲的伶俐、伏曦的果敢……

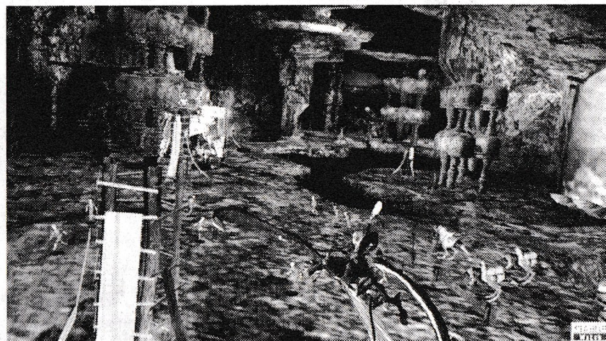
通过角色的台词、动作，这些人物都栩栩如生地凸现出来，令玩家感觉这不是游戏角色，而是活生生有血有肉的人。

游戏一开始仅有 9 名角色可选，得到剩余 32 个隐藏角色的方法各不相同，必须满足各种条件、诱发各种特定事件的发生等，这其中也就产生了许多有趣的玩法。

每个角色都可以培养，体力槽、无双槽、攻击力、防御力都能增加，每人的终极武器需要用特殊的方法获得，隐藏道具的获得也要有各种特殊方法，这可以说这个游戏极其吸引人的地方。终极武器的获得必须在高难度下，这样就迫使玩家去尝试高难挑战，历经九死一生而最终获得成功。凡是玩过这游戏的人，相信都会有过许多刻骨铭心的难忘经历。

《真三国无双》系列，巧妙地将动作游戏的技巧、爽快和表演，将战略游戏的思路、角色扮演游戏的寻找宝物和育成要素融合在一起，获得了空前的的成功。它的成功也再一次验证了动作游戏所拥有的永恒魅力。

文/张弦



2003年1月24日，日本著名电影导演深作欣二患骨癌不幸辞世，游戏《钟楼3》遂成他的遗作。而在我看来，《钟楼3》不仅可看作他监督的第一部也是最后一部游戏软件，更可以看作他监督的最后一部电影作品。

人性与兽性 残酷的美学

评深作欣二在《钟楼3》中的导演风格

近年来『游戏电影化』成为一种潮流，我们所耳熟能祥的几位大牌游戏监督的名字·铃木裕、小岛秀夫、三上真司等等，无不是用电影手法来演绎游戏的高手。



日本电影的“监督”一职，相当于我国所称的“导演”，也就是DIRECTOR。而在电子游戏界，启用一位真正的电影导演，而且是享有盛名的老牌导演来担纲一部电子游戏作品的监督，极为罕见。

游戏电影化

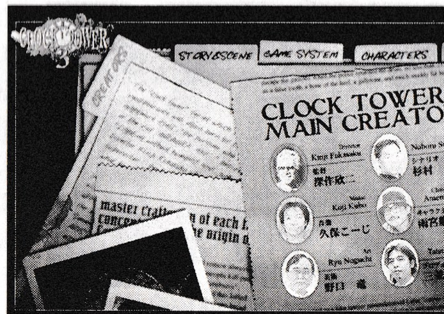
近年来“游戏电影化”成为一种潮流，我们所耳熟能祥的几位大牌游戏监督的名字：铃木裕、小岛秀夫、三上真司等等，无不是用电影手法来演绎游戏的高手。无论是《莎木》、《燃烧战车》抑或是《生化危机》，都大量运用电影镜头来交待剧情、刻划人物、表达主题，从中也展现出每个导演的个性。铃木裕对传统文化的迷恋，不仅表现在他对东方武学以及人伦亲情的探讨，更表现在他那中规中矩、带有明显20世纪80年代电影风格的导演技法上。小岛秀夫的作品则充满了对战争、对人性的反思，故事背景虽然发生在欧美，主人公也是美国人，可是思维方式却完全是日本式——甚至是小岛秀夫式的，他往往通过剧中角色的口阐发自己的观点，游戏中几乎个个角色都像是哲学家，充斥着大段冗长深奥的台词。三上真司则显然是个对好莱坞商业片颇为推崇的人，他的作品节奏比前两位更为明快，剧情迭宕起伏、环环相扣，很多好莱坞大片的经典桥段被巧妙模仿与借用。此外，尚有不少虽不如上述三位大师那么出名，但其作品亦不乏经典的导演，比如《寂静岭》的监督今村哲裕、《鬼武者2》的监督江城元秀等。今村哲裕将《寂静岭2》演绎成独树一帜的心理悬念恐怖大作，游戏中处处充满阴晦的隐喻和对变态人格的分析。江城元秀的《鬼武者2》则带有强烈日本古装舞台剧风格，极其华丽，流畅的表现手法将日本古代历史和天马行空的幻想巧妙熔为一炉。

但他们中却没有一个人是真正的电影导演，也没有拍过电影作品。

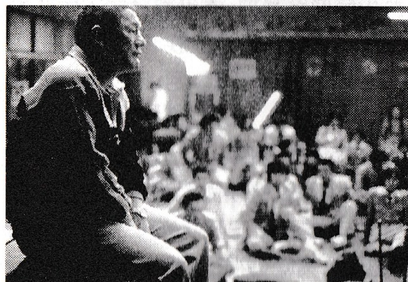
电影化风格

我们可以强烈感受到这些作品的电影化风格，

但他们毕竟还是跟真正电影导演的手笔存在差距。在三上真司的《生化危机》里我们可以看到大量好莱坞式的剧情，在今村哲裕的《寂静岭2》中也可以感受到《七宗罪》等经典心理恐怖片的手法，等等。但是模仿终究是模仿，上述作品，如果将它们当作一个游戏来评价，那么那些电影技法无疑已经是相当出色，但是真要以一部真正的电影为标准来衡量，那么显然，无论是在镜头运用、叙事节奏、人物刻划等方面，离真正的电影还是有一定距离。《莎木》与《燃烧战车》都存在节奏把握上的问题，而小岛秀夫在这方面的问题更为突出，大段冗长的对白与说教，游离于剧情之外，令人产生厌烦之感，如果这是一部真正的电影的话，想必会受到影业界人士无情的抨击。《鬼武者2》的角色动态捕捉技术（MOTION CAPTURE）已是相当优秀，也看得出好几段的剧情表演经过电影界专业人士的指导，不过由于游戏的总监督并非真正的电影导演，所以整个作品在剧情演绎上仍显单薄，缺乏给人强烈冲击力、让人心灵震撼的段落。



CAPCOM启用享有盛名的著名导演深作欣二担纲《钟楼3》的监督，想必是希望令这个作品在电影化表现手法上更进一层，希望剧情不再只是游戏的依附，而变成这个作品中最有张力的一个环节。事实上也确是如此。深作欣二将他的电影理念带入到《钟楼3》中，使得这部“《钟楼》续作”不但跟HUMAN的前作脱胎换骨，而且对于CAPCOM公司制作的恐怖AVG而言，也是极大的突破。从某种意义上来说，《钟楼3》已经不能被看成那部经典系列的续集，而是一部全新的作品，一部被深深烙上了深作欣二式标记的电影作品。你可以把它当作一部3D游戏，更可以把它看作是深作欣二在他的电影生涯中导演的最后一部影片。



残酷与暴力

深作欣二是日本电影殿堂级人物，堪称电影界“暴力美学”的大师，他的风格对吴宇森和昆廷·塔伦蒂诺的影响极大，后二者都将深作欣二当作自己的老师来尊重甚至膜拜。深作欣二生于1930年，毕业于日大艺术学部映画学科。1945年，年仅15岁的深作欣二目睹了日本战败的惨烈事实，也许从那一天起他心目中的天国就永远死去了。这一事件对深作的人生观与今后拍摄的电影主题产生了深远影响，他总是喜欢在地狱般残酷的境况下探讨生命的终极意义以及人与兽的两面。1953年深



作欣二进入东映，从此开始他电影导演的生涯。他比今村昌平稍迟出道，与山田洋次、大岛渚、熊井启等导演属于同一代人。与大岛渚这样题材丰富、风格多样的导演不同，深作欣二对黑帮暴力片情有独钟。70年代，深作拍摄了一系列黑帮暴力影片，而且区别于60年代风靡一时的任侠黑帮片的浪漫气质，他以半纪录风格的方式将现实的残酷与暴力"真实"地逼现在观众面前，创立了黑帮片的新类种"实录黑帮片"，那种以白描手法表述的，用客观得近似冷漠的手法来展现暴行与残忍，给人以从未有过的震撼。深作欣二的代表作有《没有仁义的决战》系列、《在飘扬的军旗下》、《复活之日》、《魔界转生》、《蒲田进行曲》、《里见八犬传》、《虎！虎！虎！》、《大



逃杀》等。我国年长一些的观众可能会记得《蒲田进行曲》、《虎！虎！虎！》，而对年轻观众来说，印象最深的可能就是《大逃杀》(BATTLE ROYAL)了。

深作欣二以70高龄拍出了如此酷烈的《大逃杀》，在电影界产生不小的震动。全片透露出的暴力风格与残酷理念正是他一贯标榜与坚持的精神。尽管这已经是他后期作品，而且并非黑帮片类型，但那种纯肉体搏杀的暴力意识依然清晰可辨，并且依然杀气十足。深作欣二说，他15岁就想拍这部电影，"因为从小父母教我要为国捐躯，但没有人告诉为何15岁的我要这样做。"他又说，就是因为青少年犯罪事件多才使他想拍这部影片，内容也包含一部分他在中学三年级经历战争的体验。15岁时，他作为一个年轻人希望对成年人说一些话，70岁时，他作为一个老年人对年轻人充满了诉说的渴望。现在，深作欣二把这些话全都放在这部电影里。



《大逃杀》在2001年1月16日的日本及香港同时上映。影片在日本被列为R-15（15岁以下人士不准观看）电影，其中过分激烈的暴力意识及情节引起日本议员特别讨论，并且曾一度被日本国会议员提出禁播。文部省及有关方面更特别强调要严查入场观众。而影片被香港影视处列为三级影片。由于该片内容血腥暴力，香港教育界人士认为该片不适宜在香港上映，他们担心电影会影响香港青少年，引起校园暴力事件。

这部未上映已事先张扬血腥暴力的《大逃杀》，上映即引起轰动。影片在日本安排于全国最大的20间影院同时上映，其受重视的程度已超过好莱坞大片。首映当天，除上映戏院场场爆满外，有导演及演员到场参加首映典礼的戏院更是在开场前30分钟就已经有成千人排队，而排在头位的观众竟然早在两天前的晚上就已经开始等候。影片在日本上演数周，就已吸引近140万观众入场欣赏，票房突破20亿日元，超过上年同期上映的票房冠军《GTO》1倍，并大有机会打破2000年



日本最卖座片《雪茫危机》的25亿日元纪录。由于观众反应强烈，片商破例延长上映档期，并将上映戏院扩大至全国219间，票房有望冲破30亿日元大关。该片在香港上映首周，也狂飙400万港币票房。

在《大逃杀》之后，在人生的最后时期，深作欣二接受CAPCOM公司邀请担纲游戏软件《钟楼3》的导演，这是他一生中第一次，也是最后一次为一部游戏作品作监督。在我结束了整个游戏流程之后，我深深感受到深作欣二在这个游戏上投入的心血，感受到他依然张扬的个性，感受到那种在人性与兽性搏杀中表现出来的"暴力美学"。

惊悚与残暴

严格意义上来说，《钟楼3》不能算是"恐怖"类型，而属于惊悚类型。不同于《寂静岭》系列的压抑气氛，也不同于《零》的诡异颤栗，它更多的是一种由死



亡胁迫造成的巨大压迫感。《钟楼》原系列就是以"逃生"作为主题，无处不在、随时突然出现的剪刀恶魔成为其标志象征。弱小的主人公在强敌追杀下拼死逃亡，这本身就同《大逃杀》所营造的氛围颇为相似。而深作欣二在《钟楼3》里，更是将人性中"恶"的一面揭示得淋漓尽致。《钟楼3》里最给人造成恐怖感的并非杀人鬼追杀阿丽萨的场面——事实上在剪刀手兄弟出来之后恐怖感已经荡然无存了——而是深作欣二精心制作的几段"杀人现场实录"。

40年代杀人狂"铁锤男"杀死小女



孩，铁锤砸裂小女孩头颅，鲜血伴着脑浆喷出，极度残忍；60年代"硫酸男"虐杀一对贫穷母子，将母子投入大缸中，倾入浓硫酸活活浇死一段，其残暴场面简直可以说是令人发指；80年代，阿丽萨刚刚出生时，她的父亲还没来得及看上她一眼，就被阿丽萨的外公从2楼阳台上推下，头撞在斧子上，被劈成两半，血流如注，而外公依然在不停地咒骂，冷血之至。这几段剧情中，杀人者都是



极度冷酷、变态、凶残，而受害者都是极其柔弱、无助。如同深作欣二以往的电影一样，他仍然是用客观得近乎冷漠的手法来展现暴行，而且极其细致地表现了犯罪的全过程，并刻意展示其残酷的一面，给人造成极其强烈的冲击力。在这里，深作欣二丝毫没有任何“温柔”的掩饰，完全是把人性中最恶的一面血淋淋地揭示出来给大家看。在一个游戏中如此大胆而直接地展示这种暴力与残酷，可以说游戏史上从未有过。相比之下，其他游戏中所谓的“暴力”，就完全是儿戏了。

暴力与虐杀

在这种残酷暴力反衬下，随后几段感情戏就显得更为感人。《钟楼 3》虽然是充满了暴力与虐杀，主题却是关于爱和关怀的。无论是那些凶残的追杀者，还是那些无辜的被害者，都已经成了亡灵。身怀特殊能力的阿丽萨唯有击败那些杀手的恶灵，给它们正义的裁决，才能让那些受害者的灵魂真正升入天国，并跟亲人团聚。而阿丽萨自己也必须面对她那跟魔鬼签订契约的外公，那个跟巴洛斯候爵合体的、要将阿丽萨挖心祭祀的恶魔，只有在战胜他之后，才能真正救回自己的母亲。每一个章节，与前面杀人实录相对，当阿丽萨惩戒了杀人恶魔后，让受害者的灵魂重归天国时的场面都极其感人。如果真是一个情感细腻敏感的人，那么当他看到如下场面时一定会有一种想流泪的感觉：被铁锤男杀害的小女孩拿着父亲遗留下来的怀表，在圣光中褪去一身血污，跟父亲团聚；被硫酸男虐杀的母子在得到阿丽萨送回的围巾之后，流血的眼睛重见光明，母子抱头痛哭……这几段重场戏充分展现了深作欣二作为一名大导演的艺术功力，无论是在镜头调度、气氛渲染、演员表演上都可圈可点。

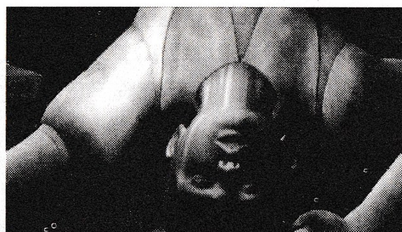
在《钟楼 3》中，主人公是不具备攻击性的，只有当她在特定的地点惩戒恶魔时，才会举起上天赐与的神箭，而在平时，她最多只能用圣水泼洒恶魔自卫，暂时延缓恶魔的动作。阿丽萨要做的事情就是超度亡灵，所有拦在路上的冤魂都必须要用超度的方法来解决，而不是依靠攻击。所以在这个作品里，充斥着残虐暴力的全是反派角色，而主人公则是完全的圣洁与善良。从根本上说，这跟《生化危机》、《寂静岭》中的主人公本身就在滥施暴力有着本质的区别。或许这会让某些喜欢打斗的玩家很不满意，可这却恰恰是《钟楼 3》的精髓，也是深作欣二人性思想的最好体



现。深作欣二本意就是以人性战胜兽性，就如同《大逃杀》中最后幸存的人是依靠爱而不是杀戮一样。从艺术深度来看，《钟楼 3》同 HUMA 的前作相比确实是一个脱胎换骨的变化。

令人击节赞叹的演技

作为一部由真正电影导演监督的游戏，《钟楼 3》中的“演技”成分也是很令人击节赞叹的。游戏中所有的剧情动画都先由演员表演，用动态捕捉技术将数据输入电脑，再制作成即时演算的三维图像。女主角阿丽萨的人物原型，是深作欣二导演从近百名少女演员中精心挑选而出的，最后选中的是在《大逃杀》中扮演庆子的美波。从演员挑选、到排演、到动态捕捉、再到后期制作，整个过程都一丝不苟，就跟真正在拍摄一部影片一样。在制作《鬼武者 2》的时候，CAPCOM 就曾使用了动态捕捉技术来制作过场动画，使得人物表情动作细腻、栩栩如生，可以看得出很多“表演”的成分，而这次《钟楼 3》更是做到了极致。剧情动画中所有角色的神态动作都极其流畅生动，呼之欲出。当然更能看得出的是深作欣二对演员的表演指导。故事背景虽然是发生在英国，可是人物的表演却完全是日本化的，有很多类似于舞台剧那样略显夸张却非常传神的表演。尤其像阿丽萨与男友在卧室里的追逐打闹、变态剪刀手兄妹宛若双簧般的叫骂，墓地幽灵如同莎士比亚歌舞队



一般的仪式化表演，都会使人产生在看真人表演的感觉。当阿丽萨被绑在祭坛上即将被挖心时，你能在她的脸上看到



求生的渴望和不甘的挣扎，当阿丽萨的外公手举尖刀即将刺下时，你更能在他的眼睛里看到一丝愧责、不忍和犹豫。如此细腻的演出，在游戏中的确是非常鲜见。

深作欣二的风格也影响到游戏本身的节奏。在《钟楼 3》中，剧情同游戏部分衔接得极为紧密，极具压迫感与刺激性的事件与场面接踵而来，整个游戏流程让人一气呵成，绝无冷场的感觉。为了这流畅感，游戏中几乎没有烦人的迷题，也不需要玩家来回奔跑以延长游戏时间，对于《钟楼》这个系列来说，通关流程确实大大缩短了。有些玩家对此不满，认为游戏太短、太过简单，可是我却认为，这恰恰代表了当今游戏的流行风格，特别是当玩家群中越来越多那些上班族之后，剧情、华丽演出、较短的流程、不断制造兴奋点的快节奏……这些都成为游戏吸引他们的重要因素。

也许作为一款游戏，《钟楼 3》本身还有不少有待商榷的地方，可是如果以一部电影化游戏的角度来看，它却已经做得非常到位。毕竟，深作欣二在他的有生之年为我们奉献了这么一款即使是作为电影来看也并不逊色的作品，无论如何，这在游戏史上都是值得书写一笔的。

文/张弦

□《音乐指挥家》(Let's Bravo Music!)。
□厂商:SCE。
□机种:PS2。
□媒体:CD-ROM。
□出品日期:2002 年 12 月。

高雅音乐平民化

——评《Let's Bravo Music!》

剧场的不断排演，从街头到大音乐厅的演奏串起了故事的主线。《音乐指挥家》讲述了一个想成为名指挥家的少年的历练之路，通过在



其实能玩到《音乐指挥家》(Let´s Bravo Music!)这个游戏还真蛮偶然的。

本来，小文是几乎要错过这个游戏的:一者这个PS2游戏只使用CD-ROM的小容量，怎么看都觉得不起眼;二来在强作如云的12月发售这么一个小小的音乐游戏的确很难引人注意。多亏TGFC的老猫强烈推荐，小文才能有幸玩到这款特别的作品。

《音乐指挥家》的游戏方式相当简单，乐曲响起后画面上便会出现节奏提示的圆圈和一个运动的小球，节奏提示圈分为蓝绿红三种，分别对应轻中重三种按键力度，当小球运动到圆圈中时按照提示的力度有节奏地有轻重地按键就能完成游戏。当然除了使用手柄外，游戏也对应专用控制器--指挥棒，使用指挥棒时按键的力度就变成了挥动的力度。

游戏强调三要素：节奏、起伏和旋律

节奏可谓音乐游戏的共通点，无论是哪个音乐游戏，掌握节奏是第一重要的，指挥家这个游戏略有不同的是它的节奏一般不很明显，指挥家的节奏感相对较弱，到底是怎样的节拍就需要自己多听、多感受;起伏则是指挥家中所独有的一个关键要素，所谓轻按、重按，其实就体现了乐曲的起伏。指挥的魅力也正在此;旋律是游戏的最高要求，掌握了旋律，就对乐曲有了一个总体的认识和掌握，应对起节奏和起伏来都会得心应手了。

为何说《音乐指挥家》是一款特别的游戏呢?不仅仅是因为它是一款音乐游戏，更在于它的立意独特!与其他音乐游戏相比,《音乐指挥家》有着很多不同之处，其中最特别的部分是：使用古典音乐作为游戏主题。以往的音乐游戏不是POP、DANCE，就是HIPHOP、TRANCE等流行曲风。而指挥家则不然，整个游戏都集中围绕着古典音乐而进行，在游戏中能听到月光奏鸣曲、土耳其进行曲、结婚进行曲、斗牛士、军队进行曲等耳熟能详的世界名曲，甚至还有歌剧卡门选段和芭蕾天鹅湖的经典曲目，在游戏的同时又尽享世界名曲的无尽魅力，可谓做足了古典音乐的文章，也使得游戏的层次一下子提升了上去。

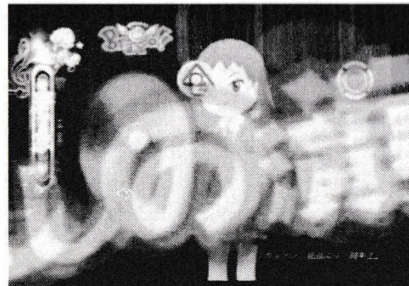
控制方式创意十足

SCE做的游戏往往总能搞出些出人意料的新玩意，比如抓猴，冠以史上最充分利用手柄功能的游戏毫不为过。惊叹未余之时，没想到指挥家在音乐游戏的路上又另辟蹊径，充分利用了PS2手柄256级压感输入的特性。游戏中的演奏和指挥轻中重三种级别的设计，使得玩家按键时需要清晰地区分力度，时而小溪流淌，时而汹涌澎湃。世界名曲的抑扬顿挫、旋律起伏就由手指间淋漓尽致地展现了出来!如果有幸能买到专用控制器——指挥棒，游戏之醍醐真味马上显现在你的眼前!或挥或挑，或点或指，或轻灵或凝重，或平静或激昂，指挥家的翩翩风度能在每个人的身上展现。真不得不令人叹服SCEI的锐意创新!

网络化的设计

游戏中共包括44首经典名曲，数量虽是不少，但难免也有玩厌的时候。在本作之前，SCE其实已经发售了该系列的三款作品，分别为2001年10月11日的《BRAVO MUSIC》,2001年11





月22日的圣诞版和2002年1月17日的《BRAVO MUSIC 超名曲盘》,可以看到游戏的发售间隔是相当之短的，如果频繁地推出《超名曲盘》这样的资料碟，虽然是价格便宜，但老是发售资料碟也很容易引起玩家的反感。于是SCE积蓄力量，在2002年12月12日一举发售网络化的新作《Let´s Bravo Music》,将游戏的扩展更新方式进行了根本性的改变。通过加入BB UNIT的支持，玩家可通过ps2登录到官方网站下载新曲，甚至连喜欢什么曲子也可到官方网上提出建议，而被采纳后所喜欢的曲子也很快就能在网上下载到，这样就保证了游戏的常玩常新、一直都会有新的挑战，真正做到了玩家与游戏公司之间的积极互动。

设计很成功的经典游戏

《音乐指挥家》在设计上是相当成功的，除了很强的可玩性，古典音乐的高雅性与游戏所要求的平民化也很好地结合了起来。其实，在《音乐指挥家》之前也曾推出过一个创意和主题都非常类似的游戏，但却是一个失败的典范，这里正好可以拿来比较看看:游戏是一家名不见经传的公司Globe-A-Entertainment 所制作的《Maestro music》(大师的音乐)系列，该



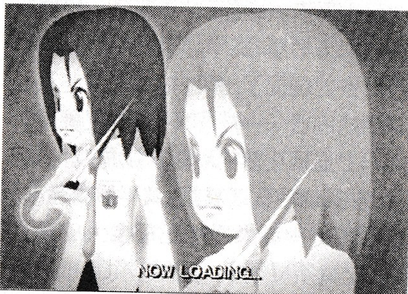
系列在 2000 年 7 月 27 日在 PS 上发售第一作，同时发售对应的专用控制器——指挥棒，当时的类型定义是 SLG。同年 11 月 22 日发售了一张资料碟，12 月 7 日赶着圣诞将至的好时候又发售一张圣诞碟。由于当时 PS 还没有能够做到所有按键的模拟输入，因此这个游戏的操作方式与前面所讲的《音乐指挥家》有着较大的不同：游戏中画面上会出现演奏音乐的速度和音量的提示，上下挥动指挥棒可以调整音乐的速度，挥动越快，音乐的节奏就会越快；而音量则是取决于挥动的大小，



如果挥动的动作大，音量就会变大，挥动的动作小，音乐的音量就会变小。平心而论，这个创意还是很不错的，但表现创意的关键完全依赖于专用的控制器一指挥棒，附加了指挥棒的游戏售价高达 7800 日元，着实吓到了一些有意购买的玩家。一但没了指挥棒，这种令人沮丧的操控就立刻变得艰难无比。

除去控制的部分不说，游戏画面也是单调又缺乏动感、界面枯燥乏味、乐器音色也表现干涩，至于难度则是高得令人发指。这样的三作就算再怎么连续轰炸，其结果也必然是如石沉大海，不可能能获得什么反响。

2001 年 8 月 2 日，该公司在 PS2 推出该系列的续作《The Maesttro music II》，类型重新定义为 ACT（很神奇的类型定义，作者至今没想明白），并对系统上做了一定的强化，乐器音色



也有了大幅度的改善，可以说已经很接近真实乐器的音色了。游戏中还通过加入人声增加了场景的真实感，界面的设计更加人性化，判定也松了许多……但是游戏的控制部分仍然未做什么改善！如果一个非主流游戏没有专用控制器就体验不到什么乐趣的话，它的命运也就注定了。

游戏的经典之作

说起来，《大师的音乐》这个游戏是够经典、够严肃了：不但选曲都是经典名曲，而且整个游戏的背景都在真实的音乐厅，随着音乐的进行，镜头会在音乐厅中慢慢平移，就仿佛真的在指挥一场音乐会一般，古典音乐的高雅韵味可说是表现得非常突出！可问题是不好玩的东西，就不能很好地被玩家接受。相比之下，《音乐指挥家》虽然看上去“小儿科”了一点，但游戏设计师们显然很清楚他们所制作的并不是一张古典音乐专辑，而是一款游戏、一款要面对各种各样玩家的游戏。古典音乐本来就属于阳春白雪而曲高和寡，如果游戏再进一步将这个特点强化，那么谁都不会来光顾了。而《音乐指挥家》就像理查克莱德曼那样用通俗的手法演绎了高雅的艺术，开辟了音乐游戏的新路线，打破了以往音乐游戏只是衣着前卫的年轻一族专利的限制。游戏为了将古典音乐的门槛低做了许多的尝试，在不少乐曲的曲风和节奏上做了调整，适度地加入了流行的要素，使一些较为晦涩的曲子变得明快起来。在难度的设置上，《音乐指挥家》亦大开方便之门，整个游戏的难度较低，而且没有难度的调整，即便是对音乐游戏苦手的人也能轻松地进行游戏。甚至还设定了“CHILD MODE”，忽略力度的判定，让是小孩子也能快乐地游戏、让任何人都能体验高雅音乐的感觉。

游戏系统虽然新颖，但却极易上手，完善的教学模式，图文并茂加上简短的训练，SCE 游戏设计上一贯的细心体贴再次表露无疑。而游戏所收录的曲





目也实在是史无前例地多：2001 年 10 月 11 日发售的系列第一作《BRAVO MUSIC》含 34 首曲子，2002 年 1 月 17 日发售的资料碟《BRAVE MUSIC 超名曲盘》含 12 首曲子，这次的《LET´S BRAVE MUSIC》满载名曲 44 首……这些名曲就算是买一张 CD 回来都是值得的，更不用说亲自去指挥了。

在指挥家之前，虽然也有 MGS2、GT3、皇牌空战 4 等游戏在压力感应上做了一些尝试性的设计，但是真正将压力感应单独提出来构成一个完整游戏系统的游戏恐怕还就只能是这款指挥家了。游戏中虽然只需要玩家按轻中重 3 种力度，但实际玩过可以发现，游戏中的力度级别判断远不止 3 级。在游戏的力度设置选择画面中，你能在 256 级中一级一级的进行微调！游戏中也有将近 10 级的力度显示。256 级是夸张了一点（不知道哪位高手的手能按出 256 级的不同力度？），但至少 8 级的力度区别可是清晰可见的。作为玩家来讲，总还是喜欢新鲜设计的，将手中已经握熟的 PS2 手柄玩出另一种味道，也是蛮有吸引力的哦！想轻松踏上古典音乐的体验之旅，不妨来试试这款《音乐指挥家》，它将以亲切的姿态带你进入古典音乐的殿堂。

文/小文

在我生命里

在我生命里、爱歌唱、歌声飞过心中海洋……

文:常遇春

罗文,一个已故人的绕梁歌声让我回忆起那个久远的岁月,儿时的种种情景依稀宛如昨日。窗外的烟花爆竹声、盛世荣景的浮华升平…… 还有便是那难以隔绝或忘的手足深情。

1985 年下半年从台湾海峡的对岸寄来了一封信,这是音讯断绝数十年的外公托人辗转送来的平安家书,至今刻骨铭心地记得当时母亲喜极而泣的情景。经过紧张的联络后外公终于在年节前成为了最早返回大陆探亲的国民党老兵中的一员。在机场见到外公时,我切身了解到贺知章诗文中“乡音不改鬓毛衰”的真意,阔别故土 30 多年后年白发苍然的外公居然还是一口流利的上海音。外公微笑着对全家族十多口人逐一亲切问候交谈,忽然间老泪横流不可自禁。我们意识到他老人家追念起了三年前因积劳成疾逝世的外婆,只是那种天人隔绝的无限悲痛,当时尚十分年幼的我是无法完全感受到的。

为了迎接大年三十的家宴,大哥踏了 4 个多小时的黄鱼车从免税商店搬回来一台 21 英寸的新款日立彩电。全家里最开心的就数我了,这几乎是我们整个小区里当时最奢侈的家用电器,再也不用为了看彩色的国外动画片跑到 15 号 6 楼的嘉鸣家去了。为此我还特意邀请了一帮狐朋狗友到家里参观了一番,气得嘉鸣直翻白眼。

过节了,全家人济济一堂的围坐在圆桌边杯筹交错。我们聆听着外公绘声绘色地叙述在孤岛台湾独自漂泊的经历,憧憬着阿里山日月潭的美妙风光,浮想着红桧神木的高大伟岸,年长人都不禁为背井离乡的乡愁唏嘘慨叹!当时的我并不能感受到长者言语中的那些沧桑,但是能吸引我认真倾听的是那些外公年轻时的冒险轶事,对于一个少年而言,这些事情都是闻所未闻,充满了神秘感(笔者注:大陆正式开放台湾老兵返乡探亲应该还是次年的事情,当时外公能回到故土颇费了一番周折)。

不知过了多久家宴终于结束了,我忙不迭地打开了电视,正逢 85 年春节联欢晚会高潮迭起之时,巨大的舞台上所有的灯光突然黯淡下来,随即舞台中央开始缓缓升起,一个三十多岁略有些招风耳朵的男子置身于镭光灯的聚焦中心,他略微扭动着肢体演唱着节奏明快的国语歌曲:“在我生命里/爱歌唱/歌声飞过心中海洋……” 正躺在沙发上必目养神的外公忽然坐起身来大声说道:“XXX 的气派果然不小啊,春节晚会居然把大明星罗文都请来了!”随即他跟我们娓娓描述起 20 世纪 70 年代时罗文凭借一曲“小李飞刀”红遍东南亚的情景,我们顿时对这个起貌不扬的大人物肃然起敬。似乎是为外公的言辞做注解,春节晚会的主持人对罗文的来历也做了相当夸张的介绍:“国际著名的天皇巨星,曾经……”在那个对未知世界充满了幻想和渴望的岁月里,“罗文”这个名字就深深的铭刻在我的心中,这是那年的春节晚会至今留给我唯一的记忆残片。

鞭炮和烟花的声响逐渐掩盖了电视的声音,彩色屏幕中载歌载舞的演员们都似乎在起劲地演绎着哑剧节目,空气中弥漫着硫磺的气味,新的一年终于到来了!全家 按长幼顺序依次向外公拜年,外公笑呵呵地分发着年礼,我得到的是一个大大的用报纸包裹多层的长方形盒子,忙不迭打开看却发现是一台外壳红白相间的精巧机械,外公说这是日本任天堂生产的最新彩色电子游戏机,因为在台湾非常受欢迎所以他特意为我这个最年幼的外孙买了一台,在虹桥机场出关时还因此遇到了不小麻烦。我忙不迭地把游戏机插上了电源,经过调试后电视里终于出现斑斓生动的游戏画面,一个坏小子拿着打气筒状的武器正在欺负一个可怜的大猩猩,大猩猩不断向树上躲避,偶尔敲击蜂窝引出大群马蜂对坏小子发起反击……,当时我并不清楚这就是宫本茂大师的名作《大金刚》,更不知道这个拿着打气筒的坏小子就是如今玩家无人不知的马里奥大叔,但是那种纯粹的乐趣完全将我征服了。我不知疲倦地玩了一关又一关,直到父亲强行夺走手柄才恋恋不舍地钻入了被窝。睡梦里我梦见自己拿着打气筒追逐着大猩猩……

我的外公在那年春节后返回台北中和市,次年准备再度大陆之行前不幸从居家的二层楼坠落身故,这个悲伤的结局更是给我幼小的心灵中留下了难以磨灭的创痛。虽然现在我已经拥有了 NGC、PS2 等许多新潮游戏主机,但在我心中的价值却永远不能和那个外公最初和最后的赠物相提并论。



每一个玩家的最初经历都可以敷演出一个 STORY,平凡而永远值得回忆,罗文乃至于 FC、马里奥等都已经成为了遥远的追忆,但是这些都已经成为了我生命旅途中无法割舍的一部分!

无论在哪里/在何方/欢乐永远与我做伴……

多余的话

随着年龄渐长,追忆过往的时候似乎也与日俱增,欢乐与忧伤共之,所谓人生必然遭遇的结果。

因近日罗文病逝 故作文以记之。

游戏，人生，生命的价值

即使你我难以引起共鸣，也希望你能从中获得一些启示……
享。或许你会觉得它优点冗长，但是我希望你能够静下心来读一下，
这是一篇写给我自己的文章，但是我希望把其中的感受同大家一起分

文：風使い

5分钟前关了电脑，但是觉得有些感想真的需要写下来。我曾经也写过日记，不过是每年一篇。如果那个还能算日记的话。但是哪怕只写一天的感受，每过一年翻开来看时，都有一番不同的感受。

刚刚打了一个半小时的FFTA。因为精彩的剧情让我实在不能停下，所以原本给自己订的一个小时的游戏计划被延长了半个小时。虽然我知道最近时间对我来说十分重要，因为两个星期后我就要参加专业八级的英语考试，而且我觉得我的把握并不是十分的大，但是……

FFT是我唯一的一个曾经打了4遍的游戏，如今再次在GBA上重新经历，却发现当时的感觉再也不在了。玩FFTA附属情节时，打了不少的任务却发现毫无快感，是由于雷同？或是由于没有意义？或是由于敌人过于弱小？我忽然发现把时间浪费在这种情节上很不值得，于是便只打算体验主情节。

问题并不是在游戏本身，而是在个人

最近发现没有什么游戏可以激起我的兴趣。想想过去，在小学的时候，每次下课回家，我总是会花上5分钟，在包机打游戏机的地方偷看别人打魂斗罗、打忍者神龟，那时候真的是被游戏深深吸引住了。小学考初中时，因为有了以买游戏游戏机作为考入重点中学的奖励而产生了巨大的动力；初中时代，为了打好"三国演义"，我到处与同学们切磋。还记得初中二年级的时候，我深深沉迷于街机上的一些作品，诸如名将、民国教育委员会之类，成绩则直线下落，高中的时候则因为1分之差而没有进入市重点。但我到了高中后仍然继续沉迷于游戏中。我将平时的零花钱全部攒起来买游戏机，因为冲动而买了GB、MD和SFC，但最终觉得把积攒了好多年的钱花在这些上太不值得，于是陆续又把游戏机廉价卖了。

到了高一下学期，我在PS前面折服了。记得曾经为了玩刀魂，在每天中午休息时，我常常以自行车所能达到的最快速度骑到同学家去，为了只是20分钟都不到的激动。有一次和朋友赶回学校的途中，因为自行车突然出现故障，他整个人在高速运动中被抛了出去，整个脸的右半部分的皮都被路面的石子擦伤了，那简直是可怕的一幕。但我陪着同学去医院的时候，脑中却完全没有怪罪游戏的意思。当时为了买一台PS，只能每天吃泡面，为的是能节省那么两块钱。都是学生，都是很穷的。

那个时候SS很流行，PS又贵，而且当时的人根本就没有想到PS以后会发展成那样。我原来的计划也是买SS，只是由于我对FF的喜爱，加上当时我成都的亲戚来看我并送了我一点钱，所以最终临时改变了原本买SS的计划。

然而PS后期的发展使我真正玩得开心吗？我觉得不是。唯一令我感到开心的游戏或许只有FF7，这个游戏我从高一直玩到高三前终于才玩完。D版游戏价格的低廉，让我完全摆脱了过去FC时代的尴尬与贫瘠，然而这又带来了什么呢？我不知道，游戏太多了，我不知道多少次下定决心去好好玩一个游戏，但是我的感觉非常奇怪，最后仅仅是觉得"这个游戏出的还不错"，仅仅如此而已。游戏为什么变成了一种欣赏的东西？对某个游戏的那种执著呢，更确切的说是激情呢？都丢了吗？缺乏了激情的事物还留有多少精彩呢？

这几天在我身边发生了许多事情。一方面是找工作不顺利。也许因为我成绩中庸，被许多曾经向往的公司最终拒之门外。虽然他们没有说原因，但是我想成绩是很大的要素。现实是残酷的，你成绩不好，别人就不相信你有能力（虽然都在说工作能力和成绩并不完全成正比，但是……）。试想一下，如果我不玩游戏，能把玩游戏的时间腾出来看看书、看看新闻、了解更多的实事，或许，或许我的处境并不会如此。

游戏与我之间到底究竟出了什么问题

令到我去仔细考虑的，也是由于这两天的遭遇。很不幸，在不到一个月的时间里，我失去了我的一位亲人，又失去了一位曾经在"文化大革命"时期照顾我父亲的"爷爷"。那位"爷爷"真的很艰苦朴素，而从发现生病到最终离开我们，只有短短的5天，只有5天！直到临死前他的意识都是很清楚的，我们却都没有告诉他他生了什么病。

他在病榻上对我爸爸说，他很想吃生煎馒头，但是他的儿子买了几天也没有帮他买来。我们知道，这并不是他儿子的不孝，而是他不能吃这样的东西。但是他又怎么能明白呢？他完全不知道几天或许几个小时以后他就要离开这个世界了……那么如果他知道，他会怎么办呢？

当父亲告诉我这件事情的时候，我觉得心很酸。人生是如此的短暂，真的，年轻的时候或许我们并不能觉察到这一点。但是这两天我真的……

当人们失去健康的时候，我们会知道健康的重要。健康也许还是可以挽回的。当人们即将失去生命的时候，我们会知道时间的重要。但是时间与生命都是无法挽回的。

玩游戏让我感受到了快乐，人活着应该快乐。对于一个真正令你感到快乐的游戏，值得花时间去玩。但是当失去这些时，当游戏并不给人带来快乐时，当人觉得打一个游戏只是一种责任或义务时，当我们只是为了一个漂亮的结尾而去游戏时，那是否是回头好好想想他的价值的时候了呢？

生命的短暂决定了我们应该去选择一个更加有意义、更加有价值的生活方式。没有一个人心中会真正希望自己碌碌无为、毫无价值地离开。

我并不希望把生命、价值与游戏联系在一起。

人生的价值所在对于每个人都有不同的诠释。

Game lives for the lives.
However, life is not a game.

无声的投枪

文:徐继刚

2002年12月末日本某大报登出了一则新闻:『静冈大学情报学部社会学科助理教授赤尾晃一先生因过量抽烟引起的吸入性肺炎急性发作而逝世，终年46岁……』

这则新闻事后被证明纯系误报并对当事人进行了经济赔偿，但当时在日本一些相关BBS上部分人欢呼雀跃的举动足以证明了他们对赤尾晃一先生深入骨髓的痛恨。

一个二流大学的助理教授何以会如此受人注目呢？皆因赤尾晃一先生多年来通过自己对日本游戏产业的深入研究而提出的一些主张已经如同尖锐的投枪般深深刺痛了某些既得利益者的要害。或许寻常人对他并不很熟悉，但在日本TV产业圈内“赤尾晃一”的大名却如雷贯耳。1996年赤尾晃一和游戏撰稿人平林久和共同撰写了《游戏的大学》(《ゲームの大学》)，起初在日本工业新闻连载时备受瞩目，后来由MIDEA FACTORY结集出版。这部书详尽细致地剖析了日本TV游戏产业的形成发展过程、流通体制以及企业的规模和就业情况，并通过列举大量真实事例以引证观点。这部书被称为有志投身TV游戏产业者必携必读的宝典，因广受欢迎而一版再版。平林久和凭借《游戏的大学》一书在业界声名雀起，甚至还被任天堂重金聘为特别经营顾问，而赤尾晃一1998年起被CESA协会邀请参与撰写产业年度总结和研究报告《游戏白书》，此期间他依然在日本工业新闻等媒体发表诸如《游戏的商品学》(《ゲームの商品学》)等大量相关研究文章，因为大量触及某些厂商与个人的利益而遭到仇视。

事实上赤尾晃一是一个忠实的游戏爱好者，曾经一度迷恋于世嘉DC的网络游戏《PSO》，对《生化危机》《马里奥64》、《FFVII》等名作也有着较为深入的研究。正因为对于游戏的热爱，赤尾才根据自己的研究对日本游戏产业的一些弊端进行了大胆抨击，回首其六七年来的一些言论，我们不得不对其先见之明表示由衷敬意。

一、对中古贩卖的抨击

赤尾晃一一贯提倡全面禁止中古软件的销售，并积极奔走撮合游戏厂商提起诉讼，引起许多依靠贩卖中古软件维持利润商家的极端憎恨。中古软件是自FC时代中期以来就一直难以根治的锢症，其年销售额最高达到了正常渠道流通软件的近四分之一，在经营风

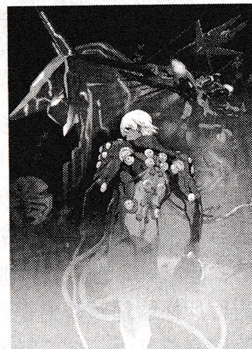


险日益增加、营业利润逐年减少的今日，越来越多的游戏小卖业者通过贩卖游戏中古产品来获得收益平衡。但是中古贩卖对厂商的利益却产生了很大影响，许多顾客舍弃了昂贵的新品而选择相对廉价的中古货，造成了开发资金回收的严重困难。不少厂商和业界质讯人士把近几年来日本软件市场低迷徘徊的局面很大程度归咎于中古软件的蚕食。在赤尾等一些人协助日本游戏行业协会CESA向有关小卖业协会发起了禁止中古软件贩卖的诉讼案，经过长达数年的缠讼以CESA方败诉而告终。不过两方还是达成了部分共识，小卖业协会考虑将把中古软件贩卖所得的部分利润返还开发厂商以求得妥协，这为以后最终合理解决中古贩卖问题打下了良好基础。

二、对任天堂保守经营的抨击

1999年正是任天堂凭借着GBC和《口袋妖怪》春风得意之时，一个颇为不和谐的声音却引起了任天堂以及其广大支持者的强烈不满。赤尾晃一在《日本工业新闻》等一些媒体连篇累牍地对任天堂进行了猛烈抨击，他尖锐指出任天堂一味沉湎于过去荣光带来的余泽而不思进取，对日益变化的市场状况缺乏必要的预见力，长此以往必然将陷入困境。另外作为日本两大硬件制造商之一同时又是CESA协会的成员，任天堂长期拒绝参加TGS游戏展会，赤尾对任天堂的私欲私心也表示了遗憾，强烈期待这个有着推动业界健康发展力量的厂商能够积极与其他厂商合作，共同推进整个产业的发展。

1999年确实是任天堂进行经营体制大改革的最佳时机，当时该社的竞争对手索尼和世嘉都进入了新旧主机世代交替的微妙转换期，经济运作情况也不同程度处于困境，如果在当时任天堂就能够以积极态度努力解决软件开发以及流通贩卖等一系列问题，完全有可能在以后的新世代主机竞争中占据有利



地位。2002年度任天堂新社长岩田聪上任后确实进行了大刀阔斧的改革，但为时已晚，索尼的根基日渐巩固和MICROSOFT的异军突起使得百年老铺陷入了腹背受敌的苦战境地。为了获得最大宣传效果，任天堂一直致致于经营自家的展会NINTENDO SPACE WORLD和参加美国E3大展，间接导致了日本行业协会主办的TGS长期不振，在某



种程度上该社确实缺乏公众心！

三、对游戏低俗化的抨击

2001年开始赤尾晃一的矛头转向了SCE，他对SCE为了追求商业利益而容忍《GTA3》等一些存在着严重道德问题的游戏发售表示了遗憾，提议成立专门的审核机构对那些充满血腥暴力和色情的游戏产品进行严格监控。随着竞争日趋激化，欧美和日本的一些游戏开发厂商开始逾越伦理道德的界限，开发出大量存在不健康元素的产品以牟



取利益，产生了相当恶劣的社会影响，仅日本在2002年发生的游戏相关的盗窃、抢劫、伤害案件数量就相当于过去五年的总和。对于消费层90%以上年龄低于20岁的游戏产业而言，对产品进行严格管理审查更是当务之急，相比较欧美在上世纪90年代就开始严格实行的游戏年龄等级限制制度，日本却迟迟没有出台相关行业法规，直到2002年夏在CAPCOM等厂商和一些有识之士的共同努力下，才终于成立了名为CERO的软件审核专门机构。

四、对寡占化的抨击

TV游戏产业的日益寡占化令赤尾晃一等游戏情报学者深感不安。为了应对日益窘迫的财务状况而追求利益最大化，游戏开发厂商往往选择最主流的硬件平台作为开发重心，这就形成严重的竞争失衡状态。目前日本日本90%以上的第三方软件商都把战略重点放在索尼PS2主机，而任天堂NGC和微软XBOX则处于严重失血状态。同样的情况还发生在掌机市场，任天堂的GB系列独占了97%以上的份额，目前所有其他竞争对手都形将出局。赤尾认为这种寡头状况对游戏产业的健康发展有害无益，必须积极推动合理竞争。

五、对游戏产业人才育成体制的抨击

近年来日本游戏厂商在世界范围的影响力日益低下，日本厂商开发的游戏产品销售额已经只占全球的30%左右，目前在海外有市场号召力的也不过任天堂、SCE、SQUARE、NAMCO等寥寥数家而已，即使是这些厂商也呈现每况愈下之势。从技术力和开发力等企业综合指标考量，日本厂商同样落后欧美同业许多。

赤尾晃一对日本TV游戏产业的严峻现状作了深刻的反思，他认为除去经济低迷造成的国内市场萎缩等客观因素，人才育成体制的落后也是造成日本游戏厂商竞争力日衰



的主要原因，日本业内至今仍然延续着类似手工作坊式的师徒授业模式，而欧美很早就形成了一整套的相关人才教育体系。此外日本过去数年一度盛行的





短期培训人才培训体制也存在着严重弊端，一些厂商为降低成本大量招募一些从短期培训学校毕业的学员，这些人大多数专业素养低下且缺乏独立创造力，从而导致了行业的员工素质集体下降(世嘉最巅峰期的开发人员中有半数以上系短期培训学校毕业，其后果可想而知)。有鉴于此，CAPCOM等著名会社从2001年起相继拒绝招募短期培训学校的学员。2002年大阪电气通信大学率先正式设立了专门的游戏软件开发教育课程，这对日本电子游戏产业的未来发展将产生积极影响，只有形成了完善化的人才育成体制才能使得日本游戏在世界范围重振昔日雄风。

除了对游戏产业诸多不良现状的猛烈敲打，赤尾晃一先生对游戏发展趋势的感悟也相当敏锐，早在1996年初赤尾就对一些游戏过份追求诘屈晦涩表示了不满，认为在电脑逐渐普及的今天，数码娱乐已经顺理成章地变成了人们日常生活的一部分，TV游戏产业只有积极融入社会走生活化的道路才能获得长期发展，此后索尼PLAYSTATION所取得的巨大成功为其此番言论做了完美注解。对于游戏的成功之道，赤尾晃一认为真正优秀的作品应该提供玩家一个随意进入的“开口”，玩家通过这个“开口”能够迅速掌握系统和世界观，从而获得共鸣。

赤尾晃一一直致力于推动电子游戏产业化的进程，他在2002年11月3日由大阪电气通信大学发起的ゲーム学会（Game Amusement Society）成立大会上发言说：“游戏一直在社会遭遇着莫明的冷遇，即使在成为左右我国(指日本)经济的基干产业后这种状况依然没有改变，这和游戏是小孩子玩意的传统观念存在着很大必然联系，我们成立这个协会的目的就是为了系统研究和发掘游戏文化，积极推动游戏对社会的贡献……”

无论是性格还是嗜好，赤尾晃一与我国著名的作家鲁迅先生都颇有些相似之处，笔触辛辣敢于揭露真实而被一些人愤恨斥责为“疯狗”，赤尾对香烟嗜若生命，每天的消耗量据说在三十支以上。赤尾晃一虽然积极参与日本TV游戏产业的研究调查工作，但始终独善其身不愿意隶属于某个利益集团而沦为喉舌，相比如今志得意满的平林久和等“御用文人”，其气节品格更值得我们敬重钦佩！对于电子游戏这个日益发展壮大的新兴产业，类似赤尾晃一这样保持着清醒头脑的有识之士的积极参与将大大促进产业的规模化、健康化。



在寂静的黑夜里，一个孤独的战士正不断地向目标掷出手中锐利的投枪……

徐玮的游戏医学讲座——生化危机的另一面

徐玮是一个医生——确切的说，他在写这篇稿子的时候还在医科大学，但等各位看到这本《游戏批评》的时候，已经有可能在某个医院里看到他的身影。

玩家的成分真是多种多样，据这次去上海采访的同事说，在某个游戏公司里工作的员工，有地下乐坛的著名歌手、有声名远播的画家，甚至还有研究潜艇导弹的军人。所以，游戏批评找一个医生偶尔来串串场子，写个专题，不但不能算太特别，甚至还应该是一件挺有趣的事情。

"清晨，现实的来临，亦是梦境结束的时刻；或许有人会说这是生活的轮回，但是这可能是改变人生的一种态度；然而，梦境已是昨天，人总要为明天而活着；所以当现实来临时，不管前面的路有多坎坷，亦要努力向前；这就是人生，没人能够逃避……"

这是我在一个生化危机同人站页首看到的一段话。站长在大彻大悟人生的同时，也道出了生化危机这个经典游戏系列的主题：survival（生存）。在我看来，玩家在这个游戏中的主要做的事并不太多，无非就是逃跑、射击、解迷，然后再逃跑、再射击、再解迷……如此往复，直到在那些打死、杀不完、走路像喝醉老酒的丧尸群中杀开一条血路，然后逃之夭夭。

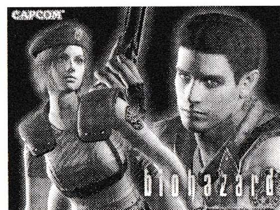
所以硬要说什么 Leon、Claire、Rebecca 之流是这个游戏的主角，我觉得实在太牵强了。主角应该是那些具有金刚不坏之身的丧尸才对。确切的说，是把正常人变为丧尸的那个病毒——T-Virus。

生化危机中的 T-Virus 是由 Ashford 家族的第六代继承人 Edward 与年轻贵族 Oswell. Spenser、还有 J.Marcus 博士共同发现的。他们在进行古生物研究时意外找到了一种能使生物体腐化、丧失意识但抵抗力奇高的古代始祖病毒，由于这一点在军事研究中具有巨大的潜力和价值，因此整个家族以及后来的 umbrella 公司才会倾尽全力、甚至不惜牺牲自己和他人，以它为基础来培养令人恐惧的丧尸。

具有强大毁灭能力的 T-Virus 是由 Marcus 博士将始祖病毒与水蛭的 DNA 混合之后开发出来的，T-Virus 的 T 字取自于"Tyrant"（暴君）的第一个字母，这已足以显示这个病毒令人恐惧的力量。

事实上，游戏中虚构的 T-Virus 综合了现实生活中几种不同病毒、并加以一定想象设计出来的。它的历史渊源以及对人类的震慑力量，在很大程度上是取材于前几年曾经大出风头的非洲埃波拉病毒。非洲埃波拉病毒的英语称为 Ebola Virus，是一种历史久远的古代病毒，其危害程度比起 T-Virus 来有过之而无不及，位居世界最危险病毒的前列。此病毒的毒性极大，人在感染后一星期左右就会因全身脏器功能衰竭和大量血管破裂出血而死，而且至今没有任何有效的治疗和预防的手段。

非洲埃博拉病毒之所以会重新出现，据说是由于一支考古队在非洲挖掘古墓时无意中把它带出并释放出来的，这一点与生化危机中所描述的始祖病毒的由来非常相似。



T-Virus 的传染方式与部分表征则是来自与众所周知的狂犬病。

狂犬病是由狂犬病毒引起的人畜共患的传染病。人狂犬病主要通过患狂犬病动物咬伤、抓伤或从粘膜感染引起。由于受染动物的唾液内会含有狂犬病毒，因此当该受染动物再度咬伤其他人畜时，便会将病症传染给对方。

狂犬病毒主要侵犯中枢神经系统，其典型症状为恐水症，患者会表现出对水甚至水声的极度恐慌。这是极为凶险的疾病，病死率几乎为 100%。目前对此病尚无特殊有效的治疗方法，但通过接种疫苗和使用抗狂犬病血清可以起到预防感染的效果。

很显然的，T-Virus 就是加入了狂犬病特征的埃博拉病毒。它与这两个病毒最大的区别只有一点：不让你痛快，就算人死了以后也仍然不得安宁，变成僵尸与人为敌。

病毒和细菌是两种不同生物，虽然可能有些人会把它们混为一谈，但从生物学上来讲，细菌比病毒高级得多，因为细菌是由细胞组成的。常规上我们可以这么看：越是低级的物种其生命力越顽强、灭绝的可能性越小；而越是高级的生物对生存环境的要求便越苛刻，由于要依靠足够的氧气、充足的阳光、适宜的温度、丰富的食物来源等等条件才能保持生存状态，所以灭绝的可能性就越大。象真实生活中的非洲埃博拉和游戏当中的始祖病毒，都在地底存在了几千年，对于病毒来说，这种环境简直是小菜一碟。

病毒是最简单的微生物，不具备细胞结构。它的核心主要是核酸（DNA 或 RNA），外面再包以蛋白质外壳。想象一下，是不是有点像鸡蛋？嗯，差不多可以这么理解。

当环境极为恶劣时，病毒可以进入休眠状态长期存活，反之则必须依靠活体宿主的各种生物化学机制来进行复制，这也被称做是细胞内寄生微生物。就是说连细菌都可以感染病毒！可怕吧？

所以在医学不太发达的早期，很多看上去是细菌引起的疾病，实际上是因为好的细菌被坏的病毒感染以后发生的（姑且用好坏来做个比喻，加深理解）。而 80 年代中期发现的 HIV 病毒更是把人类对病毒的恐惧推倒了极至：有人想试试 AIDS 的味道吗？



细菌现在大部分都有特效药，尤其

在青霉素发现后，细菌已是帝国斜阳。我们都知道一套系统越是庞大、机制越是复杂，其出错的可能性也越大，也就越脆弱（有点像 Windows98？是不是？），因此细菌的特效药只要攻击其庞大系统中的一个小环节即可使其遭到灭顶之灾。



据统计，在微生物引起的疾病中，由病毒引起的约占 75%。常见的病毒性疾病如肝炎、流行性感冒、腹泻、AIDS 等等，不仅传染性强、流行广泛，而且很少有特效药。大家可能还记得不久以前那股抢购板蓝根和白醋的风潮吧？在那场被玩家戏称为“广州版生化危机”的人为恐惧中，这两种药一度销售一空。其实如果了解一点病毒常识的话，就知道对于病毒性的肺炎或者其他毛病，根本没有什么特效药能够制服它。

而病毒之所以难以消灭，一是因为病毒用来维持自身生存系统的简单物质是宿主（例如人）生存所必须的，攻击这两个环节也等于攻击自身。杀病毒同时也就得杀自己，这给治疗带来了极大的麻烦；其二是病毒具有极强的变异能力，并远远超过了细菌的耐药性：病毒可以根据外周环境或人工介入在极短时间内产生新的种类，看过“星际迷航”电影版“第一次接触”的人恐怕就能够理解这完全可与波格人同化力相提并论的特性。



事实上，像美国影片《恐怖地带》中所描述的、通过唾液传染病毒能在短短几周里进化成可以通过空气传播的新种类，在现实生活中并不罕见。

所以抽象地来看，生化危机实际上就是低级动物把高级动物玩到死的一个游戏。“大的不一定有用、小的不一定无用”，生物学上的特性在这个游戏中展露无疑。

越是高级的动物其弱点也越多，长长的进化史中，高级动物在为自己生存进化出一系列“工具”的同时，也为自己增添了一个又一个弱点。这看起来很矛盾，但其实这就是大自然的聪明之处：一切都要达到平衡。

即便能够称霸一时的生物，也会有致命的弱点。早期的三叶虫、恐龙就是如此，现在的人类呢？又何尝没有这样的忧虑？

我们可以说三叶虫与恐龙的毁灭是因为大脑未在生物进化中起主导的作用，但是等到人类出现、大脑作用已越来越凸现的时候，我们也只不过可以依靠智慧“有限地”减少自身弱点而已。常人都已如此，万一再多出几个象 Ashford 家族这样的疯子，我们离灭绝大概也不远了。

希望这不是危言耸听。

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

青蛙河边跳

柴可